

LA BOITE INFERNALE SES PREMIERS JEUX

Pokémon Crystal GBC le test

Nouveau look Nouveaux jeux

Le test des plus grands RPG de l'année

Final Fantasy IX

pc Phantasy Star-Online

Dark Cloud

PS2 Eternal Ring







AN COLLEGE AVEC FINAL FANTASY

QUAND L'ACCESSOIRE

Le Volant Officiel McLaren

PARTEZ EN POLE POSITION

PC PS PS2



CE QUE LA PRESSE EN DIT :

- " Le volant McLaren est un excellent choix si vous aimez les jeux de course" (Consoles +).
- " Volant le plus complet au niveau de l'équipement, ... (Play Power).
- "...un très bon produit, surprenant et bien conçu." (Joypad).
- " Des heures d'émotion pour les inconditionnels de course virtuelle.Vous ne verrez plus jamais
- les Grands Prix du même oeil" (F1 Racing).

DIRECTION, ACCÉLÉRATION ET FREINAGE PROGRESSIFS

Modèle présenté : version pour PlayStation 1 & 2
Volant et pédalier vibrants
Volant et pédalier progressifs
Réglages hauteur et inclinaison
Module boîte 4 vitesses + frein à main
Conduite haute précision Negcon
Entièrement programmable
Mode "Kart" (sans appui)
Versions PC et Dreamcast:
prochainement disponibles





DEVIENT ESSENTIEL



3P, l'image des marques



PS-PS2

 DESERT EAGLE .50AE PISTOL ISRAEL MILITARY INDUSTRIES LTD.(I.M.)

Le premier Gun pour PlayStation ® avec la gueule d'un vrai Gun



Réplique officielle 1/1 du légendaire pistolet israélien Desert Eagle en calibre .50

Modèle lourd (585 grs) Système Blow Back® (recul de culasse) Tir en rafales ou coup par coup Pédale de rechargement intégrée

Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.



CyberGun™

DESERT EAGLE®



PROFESSIONNELS, FAITES VOUS CONNAITRE AU 10169 117114 Votre magasin aussi mérite de figurer dans le réseau 3P sa AND SECTION OF THE PARTY OF THE

SOMMAIRE

EN FÉVRIER, C'EST DU SOLIDE!

PREVIEWS)

ACE COMBAT IV	PS2	8
BATTLE GEAR 2	P\$2	20
C12	P5	48
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001		
DENSHA DE GO 1 3		
DRACULA CIRCLE OF THE MOON	GBA	16
EXTERMINATION	PS2	23
FREESTYLE SCOOTER	P5	12
GOLF MASTER ADVANCE	GBA	
KO KINGS 2001	PS2	47
MALICE	XBOX	32
MONSTER FARM 3	P52	10
MONSTER FARM MANIA		
MONSTER GUARDIANS	GBA	16
MONSTER RACER	P5	46
NBA LIVE 2001		
ODDWORLD, MUNCH'S ODYSSEE	XBOX	32
ONI	P52	48
PARA PARA PARADISE	PS2	26
POWER PROKUN POCKET 3	GBA	17
PROJECT EDEN	DC	38
SHEEP DOG'N WOLF	PS	34
SILENT HILL ADVANCE	GBA	117
SKIES OF ARCADIA		
STARFIGHTER	P\$2	36
VIRTUAL ON FORCE	ARCADE	24
VOLFOSS		22
ZOE	P52	16

En seumon les Mégahits En or, les Consoles+ d'or

AQUA GT	DC	108
ARMORED CORE 2		
ARMY MEN 2	GBC	120
CASPER LE FANTOME		
CHAMPIONSHIP SURFER	DC/PS	78
DARK CLOUD		
DAYTONA USA 2001	DC	62
DISNEY'S DINOSAUR		
ESPN X GAMES SNOWBOARDING		
ETERNAL RING	P52	100
EVIL DEAD HAIL TO THE KING	DC	116
FI CHAMPIONSHIP SAISON 2000		
FIGHTING VIPERS 2	DC	86
FINAL FANTASY IX		
FINAL FANTASY	WS	60
GRANDIA II		
GUILTY GEAR X	DC	102
INTERNATIONAL KARATE 2000		
KESSEN		
KISS PSYCHO CIRCUS	DC	80
LA FAMILLE PIERRAFEU; LES TEMPS DES HAMBURGERS		
LA MISSION DES SCHTROUMPFS		
LE MONDE NE SUFFIT PAS		
LES 102 DALMATIENS	GBC	119
LES AVENTURES DE BUZZ L'ECLAIR		
LOONEY TUNES LA REVANCHE DES MARTIENS	GBC	118
LUCKY LUKE: LE TRAIN DES DESPERADOS		
LUNAR 2 ETERNAL BLUE		
MERLIN	G8C	119
	COC	
MOTO GP	PS2	
PHANTASY STAR ONLINE	PS2 DC	
PHANTASY STAR ONLINE	PS2 DC GBC	
PHANTASY STAR ONLINE POKEMON CRYSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS.	PS2 DC GBC DC	.64 74 107
PHANTASY STAR ONLINE POKÉMON CRYSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS	PS2 DC GBC DC	64 74 104
PHANTASY STAR ONLINE PDIKÉMON CRYSTAL PRINCE OF PERSIA : ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR.	PS2 DC GBC DC DC	104 105
PHANTASY STAR ONLINE POKEMON CRYSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS RAINBOW SIX: RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR. ROAD RASH	PS2 DC GBC DC DC DC	.64 107 105 118
PHANTASY STAR ONLINE POXEMON EVSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 2049	PS2 DC GBC DC DC DC GBC	
PHANTASY STAR ONLINE POXEMON CRYSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX.	PS2 DC GBC DC DC DC GBC SC DC DC DC SC GBC GBC SC PS2	104 104 105 118 118
PHANTASY STAR ONLINE POXEMON EVSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ROAD RASH SAH FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX. STAR WARD SEMOUTION	PSz DC GBC DC DC DC CBC CBC PSz PSz	.64, 74, 104, 105, 114, 118, 118, 121,
PHANTASY STAR ONLINE POKEMON CYSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX. STAR WARS DEMOLITION STARELANCE.	PS2 .DC .GBC .DC .DC .DC .GBC .DC .DC .GBC .GBC .GBC .GBC .GBC .GBC	
PHANTASY STAR ONLINE POKEMON CRYSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX RAINBOW SIX: ROUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 20,9 SIDEWINDER MAX STAR WARS DEMOLITION STARLANCER SUBF ROCKET RACER	PS2 DC GBC DC DC DC DC DC DC DC GBC GBC DC DC DC DC DC DC DC GBC GBC DC DC DC DC	
PHANTASY STAE ONLINE POXEMON EVSTAEL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX RAINBOW SIX: ROCUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX. STAR WARS DEMOLITION STAELANCES SUBFIN CHIEF SUBFIN CHI	PS2 DC GBC DC DC DC DC DC DC DC DC DC GBC PS2 PS DC DC DC	
PHANTASY STAE ONLINE POXEMON CRYSTAL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ROAD RASH. SAN FRANCISCO RUSH 20.9 SIDEWINDER MAX. STAR WARS DEMOLITION STABLAGER SURFINCH ROCKET RACER. SURFINCH 19.0 THE BOUNCER	PS2 DC GBC DC	.64,
PHANTASY STAE ONLINE POXEMON EVSTAEL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX: ROCUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX. STAR WARD SEMBLITION STAR WARD SEMBLITION STAR WARD SEMBLITION THE BOUNCER SURFINCH 60 THE MUSICIONS	PS2 DC GBC DC DC DC GBC GBC DC DC GBC GBC GBC PS2 PS PS PS DC DC PS2 PS2 PS2	.64,
PHANTASY STAE ONLINE POXEMON CYSTAEL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX RAINBOW SIX: ROCUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX STAR WARS DEMOLITION STAELANCER SURFING H3O THE BOUNCER THE BUSIONS TOM SEERY	PS2 DC GBC DC DC DC DC GBC GBC GBC PS2 PS DC DC PS2 PS DC DC PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2	
PHANTASY STAE ONLINE POKEMON EVSTAE. PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ROAD RASH SAH FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX STAR WARD SEMOUTION STAR LANCER SUBFINCHER SUBFINCHER THE MISSIONS TOM E JERRY UEFA CHAMPION LEAGUE SAISON 2000-2001	.PS2 .DC .GBC. .DC .DC .DC .DC .GBC. .GBC. .PS2 .PS. .DC. .DC .PS2 .PS2 .PS3 .GBC. .PS2 .PS2 .PS3 .GBC. .GBC	
PHANTASY STAE ONLINE POXEMON CYSTAEL PRINCE OF PERSIA: ARABIAN NIGHTS. RAINBOW SIX RAINBOW SIX: ROCUE SPEAR ROAD RASH SAN FRANCISCO RUSH 2049 SIDEWINDER MAX STAR WARS DEMOLITION STAELANCER SURFING H3O THE BOUNCER THE BUSIONS TOM SEERY	PS2 DC GBC DC DC DC CBC CBC CBC CBC CBC CBC CBC	



Phantasy Star Online

sur Dreamcast nous montre ce qu'est un RPG en ligne réussi. La concurrence aura du mal à se relever indemne... mais pas France Telecom.



Février s'annonce chaud au Japon: de nouvelles couleurs et des tonnes de jeux pour la Gameboy Advance, Ace Combat IV sur PS2 arrive en force et Zoe, également sur PS2, ne devrait pas vous laisser indifférent.

NEWS

Ca y est! Microsoft lâche enfin des informations sur la Xbox: caractéristiques techniques, manettes... Vous saurez tout!

Games et Sunrise, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (nettoyeur), Danièle et

Couverture Grandia II @ Game Arts 2000

REMERCIEMENTS: à Micromania, Power Séverine (fans de).

déjà rendu les Tips du numéro 110!

Les mois se suivent et ne se

ressemblent pas pour Switch: il a

TIPS

L'hiver semble propice aux jeux

d'aventure, normal les nuits sont

longues: Grandia II (DC), Phantasy

Star Online (DC), Final Fantasy IX (PS), The Bouncer (PS2), Eternal Ring

(PS), Lunar 2 (PS) et Dark Cloud (PS2). Et bien d'autres encore

e-mail Pour nous contacter, poser vos questions et nous envoyer des photos de votre (grande) sœur nue: Kael: kael2@wanadoo.fr Niiico: nicolas.gavet@emapfrance.com Zano: julien.frainaud@free.fr

SOMMAIRE



P. 16

La Gameboy Advance

prend de nouvelles couleurs et s'offre pour sa sortie, en mars prochain, une panoplie de jeux pas piquée des hannetons.



Ace Combat IV

sur Playstation 2. La série de ce simulateur de vol typé très arcade s'agrandit et s'améliore à chaque nouvel épisode.

TROMBINOSCOPE

138

Les Pokémon sont partout... y compris à la rédaction de Consoles+. Un Pokédex inédit à collectionner.

COURRIER

Ce sont toujours les mêmes qui s'enrichissent. Un remède: envoyez tous un chèque de 50 000 francs dans votre courrier pour que Bomboy puisse s'offrir la console de ses rêves.

LE MOT DU MOIS
C'est nouveau: vos testeurs favoris cachent un mot
secret, sans grand rapport avec les jeux vidéo, dans leurs
articles. Seriez-vous capable de retrouver celui de ce mois-ci? Envoyez vos réponses par e-mail. N'hésitez pas à nous faire des propositions... cela deviendra peut-être le mot secret du mois prochain.



Guilty Gear X.

Et pan! encore un nouveau jeu de baston sur Dreamcast. Vous n'avez pas fini de prendre des claques avec cette console.

P. 68

Grandia II.

La Dreamcast se dote d'un excellent RPG en version officielle... mais, hélas, en anglais dans le texte.

CONCOURS

GRANDIA II A Consoles+, vous le savez. on n'est pas des kékés. Pour vous le prouver, nous avons décidé de vous offrir un maximum de cadeaux pour bien débuter l'année 2001 : une console Dreamcast + Grandia II, 15 jeux Grandia II complets sur DC, 30 jeux Grandia II (black disc + livret), ainsi que 5 posters Grandia II. Merci qui?



En dépit d'un lourd passé dans l'univers du jeu vidéo, je suis toujours aussi excité à l'idée de découvrir une nouvelle console. Cette foisci, il n'a pas été nécessaire d'aller faire un tour à Las Vegas pour aller voir la bête, Microsoft ayant organisé une présentation à Paris. Bonjour la claque! J'ai été impressionné par les capacités de cette console. Une nouvelle étape est franchie, comme il y a cinq ans avec la Playstation par rapport à la Megadrive ou la Super Nintendo. La séquence jouable de Malice est particulièrement impressionnante techniquement. Vu les capacités de la Xbox et la maîtrise de Direct X par les développeurs, il est évident qu'il faudrait mettre beaucoup de mauvaise volonté pour rater un développement sur cette console. On peut donc estimer que les premiers jeux de la Xbox seront magnifiques. Cela dit, la réalisation d'un jeu est

autre. Il est donc probable que, comme toutes les autres consoles, la Xbox dispose de quelques daubes, et le fait que ces dernières bénéficieront sans doute de superbes graphismes ne changera rien à l'affaire. En revanche, vu le nombre de développeurs intéressés par cette console, il n'y a pas de souci à se faire, les bons jeux ne devraient pas manquer! Nous sommes impatients de pouvoir mettre la main sur la machine de Billou, mais il faudra attendre 2002 pour la voir en France!

une chose et le

gameplay en est une

Heureusement, la Gameboy Advance arrivera dans quelques mois. La nouvelle portable de Nintendo ne joue pas dans le même registre, mais c'est également une bombe. Vivement demain!

Alain Huyghues-Lacour



bigben

Grâce à l'écran "screen station" de BIGBEN MATTALLEME votre PS one™ devient une console NOW/IUE

SCREEN STAT

POUR LE NOUVEAU MILLÉNAIRE SOYEZ MOBILE!!!

NOUVEAU !!!

ECRAN COULEUR TFT LCD

HAUTS PARLEURS INTÉGRÉS

ADAPTATEUR ALLUME-CIGARE FOURNI

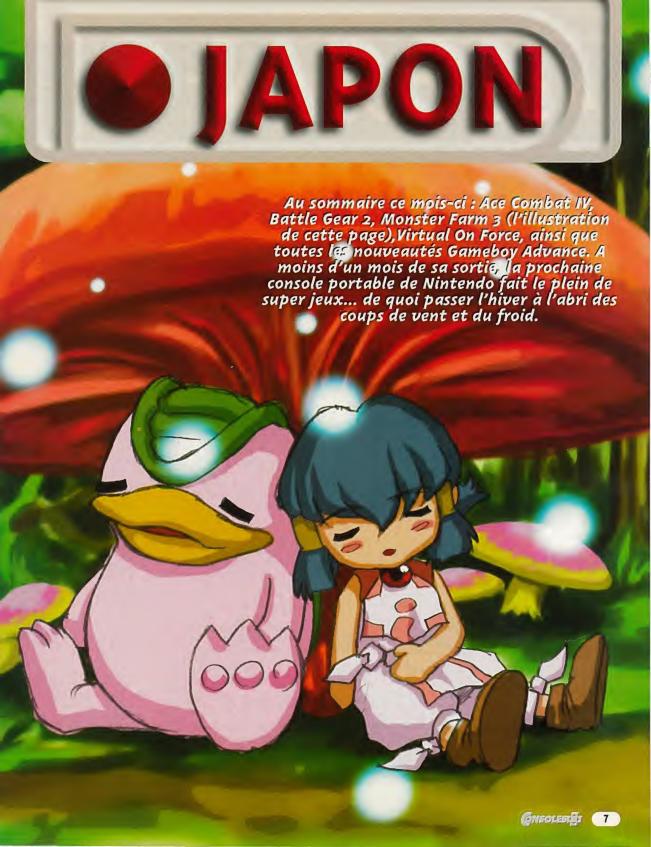
PS one est une marque déposée par SONY SCREEN STATION

Bighan

INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

BIGBEN INTERACTIVE



ACE COMBAT 4











PLAYSTATION2)

Namco/Été or

Et hop, encore une suite! Cette fois, c'est au tour d'Ace Combat de débouler sur PS2.

n rappelle qu'Ace Combat s'appelait initialement Air Combat, un exceilent simulateur de combat aérien pour salle d'arcade. Cette quatrième version sur console veut profiter des capacités de ia PS2 pour offrir de nouveiles sensations. Le jeu est encore à un stade peu avancé de son développement. La démo actueile n'est pas vraiment iouable. Elle a été réalisée principalement pour le compte de la SCEi Party qui s'est tenue le 12 décembre dernier.

Des textures plates

Ace Combat 4 se veut, pour l'occasion, plus réaliste, avec des avions fidèles... à la réalité. Pour le moment, on trouve le Rafale, le Mirage 2000, ie Mig 21 et le F-22. La modélisation, tout comme les textures, est de bonne qualité, mais parfois en deçà de Aero Dancing de CRI sur DC. Si on compte pas mal d'objets 3D

dans les stages survolés. les premiers visuels démontrent clairement qu'une grande partie des décors est constituée de textures plates simulant des reiiefs. Si, à haute altitude, cela se remarque peu, il en est tout autrement quand on évolue en rase-mottes. Comme la majorité des jeux PS2, l'aliasing vient taillader le pourtours des appareils. Les explosions sont correctes. Côté scénario, Namco n'a pas osé inclure trop de réalisme en préférant un monde imaginaire appelé

Un vrai conflit

L'interface et les cockpits ne changent pas. A tel point qu'on pourrait être amené à penser que l'on se trouve devant une version PS dont ies graphismes et les animations auraient été grandement améliorés. Outre le canon et



les missiles, on pourra accéder à de nouvelles armes, dont les bombes. Ce qui laisse présager des missions au contenu plus diversifié. Du reste, il ne sera pas toulours suffisant d'éliminer tous les ennemis d'un niveau pour passer au suivant. L'action prend place dans un vrai conflit où des chars et des avions s'affrontent. Ce qui signifie qu'il faudra parfois donner un coup de main aux siens. L'évolution du conflit pourrait ainsi être liée à ses performances ou actions.

JAPON PREVIEWS



Le Mirage 2000 en action!









MONSTER FARM 3

Enfin jouable!
Monster Farm 3
surprend tout le
monde avec une
maturité graphique
originale et une
réalisation
technique qui
promet.

PLAYSTATION 2)

Tecmo/Mars

onnu sous le titre Monster Ranch dans le reste du monde. Monster Farm arrive sur PS2 dans une version très poussée. Premièrement, les graphismes sont de très bonne qualité et utilisent avec habileté la technique introduite par Jet Set Radio, celle des "manga en 3D". Ensuite, le design des monstres a bénéficié d'un sacré lifting pour les rendre plus crédibles face aux Pokémon. La partie RPG a gagné en importance. Le tout se déroule dans une ambiance enfantine, très mignonne. Le système de combat s'inspire légèrement de

Pokémon Stadium. Les quatre boutons correspondent à un certain type d'action qui représente chacune un certain montant de points. Ces actions diffèrent suivant le type de monstre.

Des monstres audiophiles

Une ligne en bas de l'écran affiche une succession de commandes. Un curseur défile d'un bout à l'autre de ladite ligne. A chaque commande, on a le choix entre deux actions. Une mini-jauge circulaire est également présente.

Apparemment, elle correspond

à un total de points d'action qui varie à chaque fois que le monstre effectue une attaque. Le haut de l'écran est occupé par le nom de sa créature ainsi que par sa jauge de vie. Les monstres sont toujours créés à partir de n'importe quel CD audio. Le jeu analyse le tempo d'un morceau donné pour définir les caractéristiques. Le design est à choisir parmi un vaste panel. Ensuite, ont peut entraîner sa créature pour monter son niveau d'expérience ou lui apprendre de nouvelles techniques. Les saisons seraient toujours gérées en temps réel dans le jeu.









JAPON PREVIEWS

LE BESTIAIRE

Le passage de la Playstation à la PS2 est frappant, comme le montrent bien ces quelques exemples. Le jeu est certes plus beau,

mais surtout beaucoup plus attachant et mignon. Sans aucun doute, la leçon Pokémon!





































OU EN EST LA PS2?

Le 12 décembre, SCEI organisait une petite partie, histoire de rassurer l'industrie nippone du jeu vidéo et la presse spécialisée au sujet de sa PS2.







n passe sur les discours de circonstance et les interventions musicales (merci les labels musicaux maison), et hop! directement au vif du sujet. La PS2 se vend et devrait fêter, à l'heure où vous lirez ces lignes, les 6 millions de machines livrées au Japon. Les premières estimations font état de très belles ventes fin 2000 (près de 2 millions d'unités). Mais le succès apparent de la console masque des réalités qui ont, d'une certaine manière, poussé SCEI à organiser cet événement.

Tout d'abord, la plupart des jeux ne se vendent pas, ou très mal. Il a été écoulé trois fois moins de jeux en 2000 qu'en 1999. La tendance semble s'installer, voire, s'amplifier. Dans le cas de la PS2, la plupart des joueurs se plaignent, entre autres, du manque de softs dignes de la machine. La nouvelle livraison ne devrait pas y remédier, sans compter les récents problèmes rencontrés par la demière version de la PS2.

En effet, la fameuse PS2 DVD, comprenez celle vendue avec la fameuse télécommande (la carte-mémoire a disparu), intègre la troisième version de la carte-mère. Cette dernière a la particularité de posséder une puce en moins. En effet, SCEI réduire le coût de fabrication de sa machine. Mais cette économie a été fatale à toute une série de jeux qui se sont trouvés incompatibles. Les éditeurs ont protesté, mais SCEI leur a rétorqué qu'ils consignes quant au (facile!). Du coup, les créateurs de jeux ont dû reprogrammer en question et consentir à des échanges gratuits, à leurs

Selon une rumeur, MGS2 aurait même été modifié pour prendre en compte le changement électronique qui l'aurait rendu incompatible en l'état. Par ailleurs, la prochaîne version de la PS2 pourrait voir une partie de ses connexions et ports supprimés, selon des sources internes à SCEI. Ça promet!

Des titres bâclés

Les jeux PS2 ne se vendent pas. Les joueurs attendaient des titres de nouvelle génération... qui ne sont toujours pas arrivés. Les éditeurs sont confrontés au dilemme suivant: sortir des jeux rapidement, ou les fignoler, au risque de prendre du retard et d'augmenter encore les coûts de développement. Impératif économique oblige: la plupart des titres sont bâclés. Seule une petite poignée de compagnies peut se permettre de pondre du MGS2, du GT3 ou du ZOE. Résultat, on se retrouve avec des jeux PS1 embellis.

La nouvelle ligne de jeux présentée a déçu tout le monde. On trouve des super hits déjà dévoilés, mais qui tardent à sortir, et une flopée de jeux, allant du pas bon au plutôt moyen. La présentation de FFX au Jump Festa 2000 confirme cette tendance. C'est vrai que bien programmée, la PS2 est capable de livrer de véritables bijoux.

Chez les adversaires

Si la Dreamcast n'arrive toujours pas à convaincre le public, Nintendo, de son côté, continue à rafler la mise, une

LA NOUVELLE GAMME

On retrouve de grands jeux, annoncés depuis longtemps mais souvent reportés. GT3 devrait rouler sur PS2 fin février, et ZOE, en mars, avec la fameuse démo de MGS2 incluse. Onimusha ne passionne plus trop la foule, et Code Veronica Complete est décevant. Winning Eleven 5 s'annonce bien. Toro est un

personnage qui a connu ses heures de gloire grâce sur l'agonisante PocketStation. Ce jeu, comme une bonne flopée d'autres, tourne essentiellement en 2D et parfois à l'aide de film mpeg2 en fond...

Monster Farm 3 (Tecmo) Metal Gear Solid 2 (Konami) ZOE (Konami)
Gran Tourismo 3 (SCEI)
Kessen 2 (Koei)
Onimusha (Capcom)
Para Para Paradise (Konami)
Rimokororon (SCEI)
Winning Eleven 5 (Konami)
Toro no Kyujitsu (SCEI)
Devil May Cry (Capcom)
Code Veronica Complete
(Capcom)



Ace Combat 4 (Namco) Densha de Go! 3 (Taito) Poporo Cross 3 (SCEI)









nouvelle fois en fin d'année, avec sa N64 (pour les jeux) et sa GBC (jeux et machine). Seul Gundam sur PS2 est parvenu à tenir tête (à son niveau) aux concurrents N64.

concurrents N64. Dans le même temps, il est de plus en plus certain que la nouvelle génération de consoles Nintendo se pose en épouvantail pour la direction de SCEI. La GBA devrait frapper un grand coup, servie par une ligne de jeux de qualité. La Jump Festa 2000 a encore été l'occasion de le vérifier. Quant à la Game Cube, elle constitue l'autre source de préoccupation pour la PS2. Néanmoins, deux perles devraient redonner le sourire à Sony avant la fin de l'année fiscale (mars): GT3 et ZOE. Sans oublier le prochain Kessen 2 (Koei) qui sera, à n'en pas douter, un hit local.

Des extensions hors de prix

Enfin, le demier aspect problématique de la PS2 est très certainement son positionnement délicat. En effet, Sony a peut-être trop voulu jouer la carte du multimédia (comme Sega) avec une console qui s'est

principalement vendue comme lecteur de DVD, boostant les ventes de vidéos au détriment des jeux. Ensuite, l'introduction certainement effrayé le grand digital (6000 F), etc. Pire, le à sortir. Les premiers éditeurs à expriment leurs craintes quant à leur prix, sans parler de leur retard. Square a dû renoncer à l'aspect en ligne de son FFX, en partie en raison du retard de SCEI dans sa politique réseau. Selon certaines sources, la PS2 (console, souris, clavier, disque dur et modem) pourrait coûter le double de la console seule... De leur côté, les joueurs demandent le remplacement du pack télécommande par le précédent contenant la cartemémoire. Beaucoup espèrent que SCEI va se recentrer sur le jeu vidéo, à un moment où la PS2 joue sa survie en tant que console face à la menace Nintendo et Microsoft (enfin, pas trop au Japon). Enfin, SCEI devrait pouvoir compter sur le renfort des marchés étrangers. comme les Etats-Unis ou

surtout l'Europe, où la PS bénéficie d'une position quasiment hégémonique.

Quel avenir ?

besoin de jeux convaincants. SCEI peut compter sur son équipe interne Polyphony (GT), mais, surtout, il devra conserver ses meilleurs éditeurs-tiers, comme Konami, Namco, Koei, Capcom, Bandai, Tecmo et bien sûr Square. En effet. Konami, Koei, Capcom ou Bandai ont déià annoncé la conversion de tous leurs titres sur Game Cube ainsi que des développements intensifs sur GBA. De son côté, Square développe FFX sur la Xbox de Billoo, et Electronic Arts donne la priorité à cette même console avec une dizaine de softs en préparation!





Les capteurs au sol pour Para Para Paradise vont vous coûter votre slip...

LE SAGE A DIT

"A vouloir tout faire, on n'arrive à rien." (Miyamoto Shigeru, au Nintendo Space World 2000, à propos des stratégies multimédia de la DC et de la PS2)

JAPON PREVIEWS



JAPON PREVIEWS

grandiose, mais bouchant la vue. Ce titre met imprégné de Gundam, avec lesquelles la population est révéler aux commandes d'un déployé toute son expérience sentiments d'un jeune adolescent qui doit faire face à Memorial. ZOE est son premier contrôle strict du maître Kojima

Des bonus tres utiles

L'action se déroule dans un espace géré à 360 degrés. Le robot flotte littéralement dans les airs et l'on peut contrôler colonie en forme de cylindre.

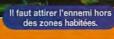
forme d'un carré sur lequel on trouve une foule de complexes. Okamura pour tenter d'y înclure des individus et des Les ennemis, très souvent par groupe de trois, sont de différents santé ou améliorer son arsenal. Niveau armement, on peut tirer de loin au canonlaser ou concentrer son énergie pour déclencher une attaque spéciale. Pour les adversaire et le projeter contre le décor, en faisant attention aux civils! Eh oui, à chaque moment, il faut tenter de innocentes. On peut attirer les installations. La qualité graphique est de très haut niveau, avec un bon anti-aliasing à base de filtres. Un superbe effet de Motion Blur



























GAMEBOY ADVANCE:

La confiance affichée par les éditeurs japonais dans le succès de cette portable ne se dément pas. Aux USA, on note le même entrain.

onami a décidé de sortir sa grosse artillerie dès le début avec ses grosses licences du moment, dont Yugio qui déchaîne les foules... de jeunes joueurs, bien sûr. Namco a aussi obtenu son ticket d'entrée sur la portable de Nintendo. Du coup. l'éditeur nous annonce trois titres pour le lancement: Tekken Advance, Namco Museum (oui, encore), et Pacman Advance, Nintendo préparerait déjà la seconde vaque de jeux: Mario Advance, Wario Land 4, Fire Emblem, F-Zero, Tactics Ogre Gaiden, Masterpiece War et Tetris Advance, Hudson

serait en train de remettre à jour ses hits PC Engine à la sauce GBA, et Sega nous convertirait ses hits du moment ainsi qu'une partie de son catalogue Megadrive, à en croire les derniers bruits de couloir.

Avec un lancement aussi chaud et des éditeurs qui se bousculent pour avoir la fameuse licence de développement GBA, on voit mal comme la Game Cube pourrait sortir en juillet. Non pas qu'elle soit en retard, pas du tout. Mais il n'est pas dans l'habitude de Nintendo de faire se chevaucher les sorties. A moins qu'il ait vraiment décidé de jouer le tsunami...



DRACULA CIRCLE OF THE MOON

Voici un grand retour! Oui, Castlevania nous revient et, en plus, il est magnifique, hyper jouable, bref un vrai plaisir, comparable à la version PC Engine (hormis la musique). On devrait pouvoir contrôler plusieurs persos et collecter des cartes.

KONAMI/MARS



Les murs recèlent des bonus.



Enfin, un vrai Castlevania!



Ça scrolle dans tous les sens.

MONSTER GUARDIANS

Premier jeu signé Mobile 21 (Nintendo/Konami), Monster Guardians (feu Monster Battalion) ravive la flamme des fans de jeu de simulation un peu à l'abandon en ce moment. Le jeu propose des écrans en 3D isométrique d'une qualité de folie. On contrôle jusqu'à 4 unités. Le scénario est omniprésent et le kit de connexion au téléphone portable autorise des parties en ligne. On peut mixer deux monstres pour en obtenir un nouveau. Les combats seraient en temps réel. Mais attention, Tactics Ogre, la référence en la matière, devrait pointer le bout de son nez très bientôt sur GBA!

KONAMI/MARS



Les combats seront-ils vraiment en temps réel?



On mixe des monstres.



Les stat de chaque unité



Le climat est important

L'AVALANCHE!

PLAY NOVEL SILENT HILL ADVANCE

Conversion du premier volet PS sur GBA, Play Novel Silent Hill est un ieu d'aventure sous forme de textes. On fait des choix d'action et on assiste à des films d'une qualité incroyable. En fait, ce sont les mêmes que sur PS, en 256 couleurs! Le format mis au point par Nintendo pour les films est impressionnant. Le son n'est pas en reste. L'aventure inclut aussi une foule de mini-jeux et il est compatible avec le set de connexion à un téléphone portable. KONAMI/MARS



Non, on n'est pas sur PS

Les textes défilent.





On retrouve les mêmes persos.

La GBA est capable de miracles.

GOLF MASTER ADVANCE

Toute console se doit de posséder un jeu de golf. Nintendo a laissé Konami tirer le premier, réservant son Mario Golf bien au chaud. On

trouve les modes Versus (2-4 joueurs via le câble link), Tournoi, Training, Match Play et Stroke, Le ieu utilise le Mode 7 avec des graphismes de qualité. KONAMI/MARS



Vue aérienne.





Le mode 7 est bien géré.



Bien joué!

POWER PROKUN POCKET 3

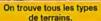
Powerful Provakvu est devenu. au fil des versions, le jeu de base-ball préféré des Japonais. Cette version GBA propose des graphismes d'une grande qualité et une sorte de RPG amusant... pour les Japonais.

KONAMI/MARS



La vue aérienne habituelle







Des petits boulots parfois nécessaires.

MONSTER FARM MANIA

Cette fois, Tecmo nous sort une troisième île de son chapeau: Eeji. Mais cette fois, pas question de créer ses bestioles à l'aide d'un CD audio. L'éditeur est tout de même venu avec une panoplie de monstres basés sur des forces élémentaires, histoire de donner à Monster Farm Mania une âme à lui. On trouve les éléments suivants : feu, eau, bois,

terre et tonnerre. Le système de jeu reposerait globalement sur les volets PS et les graphismes sont de très bonne qualité. Bien sûr, le tout bouge en 2D, mais les animations sont très détaillées et l'on a parfois l'impression de se trouver devant des persos en 3D. TECMO/MARS



Elevez et formez toute l'année.



La qualité graphique est incroyable



Les roses saluent le vainqueur!



Les options sont celles des versions PS.



Les coups spéciaux sont de mise!

DENSHA DE GO! 3

PLAYSTATION2)

Taito/Mars



45

compatibles.

Densha de Gol a connu son heure de gloire en arcade et fut une bonne opération sur PS. Maintenant, Taito veut perpétuer la chose sur PS2.

roisième volet officiel de la série, Densha de Go! 3 conserve un système de jeu éprouvé en incorporant des graphismes améliorés. Enfin, pas tant que ca, car il semble que la PS2 soit capable de bien mieux. On regrettera d'autant plus les personnages en 2D pixélisés qui hantent les gares... Mais, pour le moment, le niveau de réalisme semble suffisant. Avant de venir sur PS2. Densha de Go! 3 était un ieu d'arcade. Du coup, on retrouve tous les ingrédients de la version originale dans cette conversion. Outre un mode Tetsujin (expert) qui se veut hyper réaliste, on trouve un mode Family orienté grand public. Les moments de la journée défilent en temps réel

à l'écran qui met en scène des trains de la JR (Japan Railways) dans une sélection de lignes à travers tout le Japon. La météo est également prise en compte. tout comme les heures d'affluence (matin et soir) qui sont les plus bondées (mais alors vraiment bondées!). Le Pocketstation est utilisé (une première sur PS2) et un classement sera établi sur la page Internet de Taito. Les diverses lignes et trains sont reproduits avec un grand souci du détail, comme d'habitude avec cette série. Le jeu sera compatible avec trois extensions dédiées. On retrouve ainsi les deux premières versions sorties sur PS, plus une version USB spécialement conçue pour la



PS2. Enfin des cinématiques et une encyclopédie des trains inclus dans le jeu viendront égayer, voire instruire, les passionnés de chemin de fer que sont les Japonais.





総武線 201



La nuit commence à tomber.









Vous n'avez pas vraiment joué au tennis tant que vous n'aurez pas essayé

Mario Tennis Game Boy Color.

Avec 20 personnages, 4 types de surfaces, des modes championnat et exhibition, des mini-jeux, yous aurez le temps d'user vos pouces avant d'avoir fait le tour du jeu !

Plus vous jouez, plus votre personnage s'améliore.

Le mode multi-joueurs avec le câble Game Link vous permet ensuite de battre tous ceux qui auront le courage de vous défier. Et quand vous avez envie de retrouver votre personnage sur N64, il suffit de le transferer avec le Transfer Pak sur votre jeu Mario Tennis N64!

Mario Tennis sur Game Boy Color, c'est de la balle.







BATTLE GEAR 2

Battle Gear est à l'origine une série arcade. Suite à sa sortie dans les salles, le second volet (tout nouveau) se voit converti sur PS2.

PLAYSTATION2)
Taito/Mars

SALON DE L'AUTO

Le rendu des voitures est assez réussi, procurant un bon niveau de réalisme.











attle Gear reprend une recette bien connue au Japon.
On sélectionne la crème des voitures sportives nippones, tout en restant dans le domaine de monsieur Tout-lemonde. Puis on place les bolides dans des paysages sinueux, étrangement vides de toute circulation, mais très représentatifs du Japon. Le but est de permettre au joueur japonais, passionné par les voitures de sport, de se laisser aller. En effet, pris dans les innombrables bouchons, circuler dans les grandes villes relève du calvaire, surtout à Tokyo, On comprend mieux le succès de ce genre de jeux qui sert de défouloir.

Histoires de fantôme

Dans ce Battle Gear, on trouve 7 circuits de difficulté croissante, allant du niveau débutant à celui de super expert. On compte deux modes principaux, le Normal et le Time Attack. Le premier propose un challenge croissant au fil des 7 niveaux. On se bat la plupart du temps contre trois autres adversaires. Le Time Attack est classique, avec la présence du "fantôme" (représentation de son meilleur temps sur un circuit donnié), Il prend la forme de la voiture avec laquelle on a établi le précédent record. Dans la version arcade, le fantôme est sauvegardé sur une sorte de disque dur installé dans la borne.

Loin d'un GT3

La version PS2 regroupe les six principaux constructeurs locaux de GT: Toyota (9 modèles), Nissan (5), Honda (4), Mitsubishi (5), Mazda (4) et Subaru (3). Ce qui fait un total de 30 GT, plus ou moins différentes. Il y a deux vues (extérieure et intérieure), Graphiquement, le jeu est encore loin d'un GT3 qui

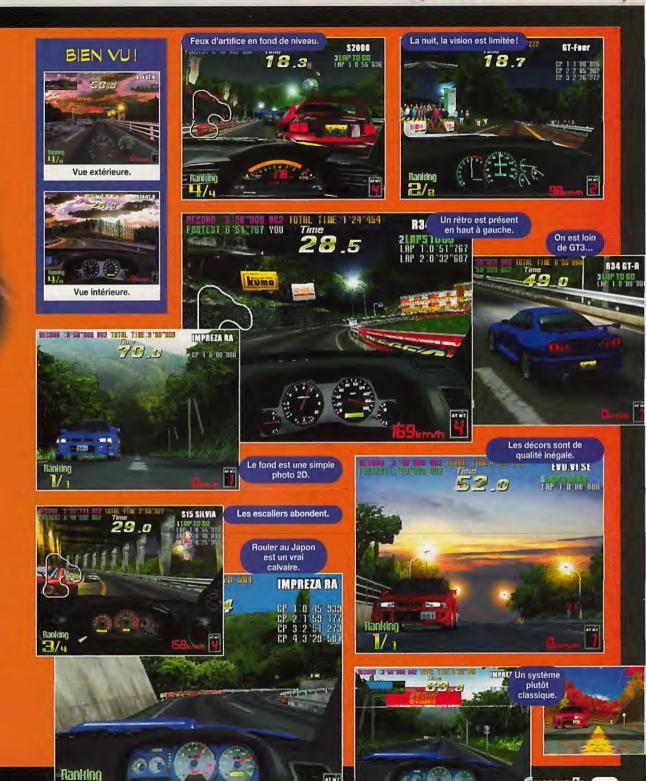
bénéficie d'un excellent antialiasing alors que Battle Gear 2 souffre de ce côté-là. Par souci de réalisme, les intérieurs de chaque modèle de GT ont été reproduits. Les décors sont un mélange de 3D et de 2D. Néanmoins, dans le genre, ce Battle Gear 2 semble bien plus abouti que le Shutoko Battle 0 de Genki sur PS2 également. Les tracés sont assez techniques et les courses de nuit pas mal réussies. Vivement une version plus avancée!

Les intérieurs de chaque bolide ont été fidèlement reproduits!



JAPON PREVIEWS

GNSOLEST



VOLFOSS

La PS2 est sortie, mais les éditeurs continuent à supporter la PS1. Volfoss en est une nouvelle illustration.

epuis Final Fantasy Tactics (Square) et Vandal Hearts (Konami), la PS était en manque d'un bon jeu de simulation. A vrai dire, cela vaut aussi pour la PS2! Namco a senti le besoin et veut réparer la chose avec ce titre. Le monde de Volfoss se divise en trois nations principales. Le joueur incarne un mercenaire qui doit évoluer habilement entre ces trois blocs qui vont développer des relations difficiles entre eux. Il composera une véritable armée, avec des créatures qu'il pourra rassembler autour de lui. Chaque membre de sa troupe voit son expérience augmenter au fil de batailles. Selon les actions et les choix du joueur, le cours du scénario se verra modifié. Un scénario principal est bien sûr présent pour servir d'ossature au jeu.

Volfoss comporte pas moins d'une centaine de niveaux et inclut une grande variété de missions (plus de 200). Les environnements sont multiples, proposant aussi bien des plaines, des déserts, des montagnes, des marécages, des ruines, des villes, des forteresses que des canyons. Le tout est en 3D avec un niveau de réalisation tirant bien avantage de la PS. Volfoss gère le relief qui, suivant la situation, jouera en faveur ou défaveur du joueur.

On s'entraîne

Il est important de préparer ses soldats. On peut ainsi les entraîner en vue de combats à venir. Suivant leur nature, il est possible de tirer partie de leurs capacités, comme nager ou agir vite. Ce genre de détails peut souvent procurer un avantage décisif lors d'une confrontation.

Sans égaler le génie de Tactics Ogre (Quest) sur Super Famicom (toujours la référence

du genre), Volfoss pourrait bien

relancer un genre en vogue il

n'y a pas si longtemps.





Formez votre armée.

あと6人











EXTERMINATION

Alors qu'il nous avait laissés sans nouvelle depuis sa première présentation au dernier PS2 Festival, Extermination refait enfin surface. Pour le meilleur ou pour le pire?

xtermination est

PLAYSTATION2)

SCEI/Mars



On shoote dans le tas!



La base ne répond, plus m'sieur!



l'œuvre de Fullwara de Capcom (Bio Hazard, Ghost'n Goblins, Rockman, etc.) qui a fondé sa propre entreprise Whoopee Camp. Cette fois-ci, il travaille en coopération avec SCEI via une nouvelle structure Deep Space (exit Whoopee Camp?). Quoi, encore un Bio Hazard? Pas surprenant car Fujiwara est le père de la série. C'est vrai que Capcom omet souvent de le dire (seraient-ils fâchés?). Bref, l'histoire est simple. On incame des membres d'un commando spécial d'intervention. On se voit expédiés en Antarctique où une base secrète, Fort Stuart, ne donne plus signe de vie. Aaahh... ces sempiternelles bases secrètes perdues dans des endroits déserts! Bref, pas de bol, car votre transporteur se voilà, isolé, perdu et face à une menace inattendue.

Quel plus?

Extermination est en 3D. On saute sur des plates-formes. On grimpe à des échelles. On se suspend à des barres, On escalade des murs ou des parois glacées. Bref, on s'occupe. Les monstres font un peu Blue Stinger ou Parasite



Eve. avec une ambiance Metroids-Bio Hazard, Loin d'un MGS2, on retrouve les limites visuelles déjà rencontrées ailleurs sur PS2: textures peu détaillées et peu colorées. Les bien fixes que dynamiques. La modélisation paraît plate, la lampe dans le jeu. L'antialiasing est assez bien simulé. Les actions bouton. Enfin. on ne devrait pas échapper aux énigmes, essentielles pour vous faire courir à travers les niveaux. On retrouve les classiques du genre: armement qui se renforce au fil des découvertes, cinématiques nombreuses (synthèse ou temps réel), etc. Malgré la pénurie actuelle de jeux PS2, on ne voit pas ce qu'Extermination apporte en plus par rapport à ses concurrents, spécialement bien développé au fil des









VIRTUAL ON FORCE

Après une foule d'évolutions mineures, Virtual On franchit enfin le pas du jeu en équipe! Superbe!

version, Virtual On a ouvert une nouvelle voie dans le paysage du jeu vidéo, celui du combat de robots 3D dans une sorte d'arène fermée, parsemée d'obstacles. Un jeu unique qui a toujours été classé dans les trois premières places des hits d'arcade. Le jeu s'est vu enrichi au fil des années par des améliorations successives plus ou moins significatives: nouveaux robots, nouveaux niveaux et changements de taille de ceuxci. Sa popularité est telle qu'on le trouve dans toutes les salles.

s'affronter dans le niveau de leur choix. Chaque camp définit un leader en début de partie; son élimination est synonyme de défaite. Les jauges des quatre robots apparaissent en haut de limité. Si aucun des deux leaders n'a été défait, la victoire revient à l'équipe qui totalise le plus de points de vie. Un radar indique les positions de chacun. Il est possible de locker un ennemi et de basculer entre le leader ou son équipier adverse. Dans le cas où le joueur se trouve locké, il en est informé par un message. Enfin, une jauge d'énergie apparaît en bas. Les joysticks. Le Rescue Dash permet à un équipier de voler au secours de son leader. Il se donner une partie de sa vie.

Révolutionnaire

Si les robots sont restés les mêmes que dans la précédente version, on trouve de nouveaux niveaux très élaborés et surtout un mode par équipe révolutionnaire. Cette fois, il est enfin possible de se battre suivant la





ARCADE)

Hit Maker/Début or





JAPON PREVIEWS



PARA PARA PARADISE

Après la percée de Samba de Amigo sur Dreamcast, Konami, le roi des jeux musicaux, se devait de répliquer.

est Samba de Amigo qui a introduit la détection des mouvements en temps réel grâce à des capteurs inclus dans les maracas. De peur d'être traité de copieur, chemin, dérivé de DDR. Il s'agit donc de danse. Le para para est une mode qui revient régulièrement au Japon. En gros, il s'agit d'une chorégraphie de groupe basée sur les mouvements des bras. Tout le monde doit faire les mêmes mouvements en même temps. Sur PS2, on dispose de quatre capteurs posés sur le sol. Ils sont branchés sur le

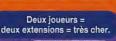
score, 90816)

port USB, car très gourmands en électricité. Ils détectent les pendant que le joueur reproduit les instructions qui défilent à l'écran, comme dans un classique DDR. On trouve la crème des musiques de para para, à mi-chemin entre la techno et la dance. On trouve une tonne de modes de ieu: Arcade, Training. Il existe pour le moment 4 niveaux de difficulté qui donnent chacun accès à un certain nombre de stages. Le prix de l'extension n'est pas encore défini, mais il devrait être assez onéreux. On pourra aussi jouer au pad.











PARAPARA MODE

CERTATE OF FIRE



Le film de fond est du para para!

LE PARA PARA

Le mode Training est une bonne occasion pour s'essayer à la dernière folie nippone (certes en fin de parcours maintenant). Le para para n'est néanmoins pas une nouveauté. Il a déjà sévi autrefois.















NoUS, on se retrouve chaque semaine à la Ligue et ça le fait!



Où participer à la Ligue Pokémon?

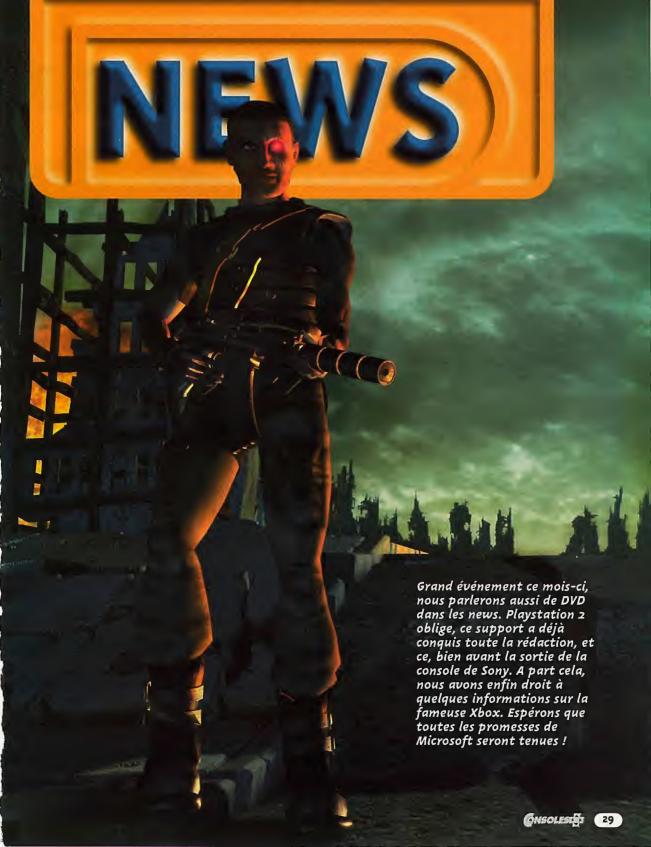
Près de 200 magasins l'organisent en France: Difintel, La Grande Récré, Picwic, Toys'R'Us... et de nombreux autres. Liste des magasins de ta région: 01 43 96 35 65.

CE MOIS-CI,

FHM FAIT GAGNER UNE VRAIE FEMME...

LE PIRE CONCOURS JAMAIS ORGANISÉ!





PÉTARD

■ EA XBox. Electronic Arts a aussi cédé aux sirènes de Microsoft. Le premier géant américain collaborera donc avec le second mastodonte yankee. Les séries Fifa, KO Kings et SSX sont prévues sur Xbox. Pour leur réalisation, Electronic Arts a acquis près de 500 kits de développement Xbox. On s'attend à une prochaine avalanche de mises à jour, et à un partenariat fructueux entre ces deux Américains bien portants.

HAUT DÉBIT SUR DREAMCAST.

Un adaptateur pour surfer sur les réseaux à haut débit vient de sortir aux Etats-Unis. Ceux qui ont la chance d'avoir une connexion Internet de type ADSL, câble ou Numéris pourront y connecter leur Dreamcast, afin de naviguer à grande vitesse, et surtout, sans payer de note de téléphone. Cet objet vaut environ 400 francs. Mais ce bonheur n'est pas encore d'actualité en Europe. Espérons que Sega France sortira bientôt cet adaptateur magique!

TONY ENCORE. Activision a profité de l'annonce Xbox mondiale pour officialiser Tony Hawk's Pro Skater 2X sur Xbox. Reste à savoir si cette version sera inédite, ou si elle ne sera qu'une légère variante du jeu à succès créé par

Neversoft.

Raw. Au rayon blague, THQ a aussi surfé sur cette vague pour annoncer son jeu phare sur Xbox. Il s'agit de WWF Raw is War, un magnifique titre de catch, grande spécialité de l'éditeur. Cette annonce a sûrement eu un impact conséquent aux Etats-Unis et en Angleterre. Mais, en France, cela ressemble plutôt à un pétard mouillé.

XBOX

Microsoft sur le sentier de la

Microsoft est bien décidé à s'imposer sur le juteux marché des consoles de jeux et affine au poil près sa stratégie de communication.

Après les annonces successives à l'E3 puis à l'ECTS, et son partenariat avec Electronic Arts, la Xbox nous dévoile enfin ses traits.

a Xbox sera bien une "boîte noire". Le design de cette console, que l'on attendait futuriste et argenté, sera finalement matérialisé par une caisse de taille imposante, et d'une couleur classiquement sombre. Epaisse. massive... la Dreamcast et la PS2 font figure de poids plume en comparaison. Enfin, ce premier look de mastodonte ne doit pas vous faire peur. La carcasse sera également équipée d'un énorme ventilateur. destiné bien sûr à refroidir le gros microprocesseur, avec de surcroît, son lot de fentes d'aération placées sur les côtés. Ce processeur, d'une fréquence très élevée, chauffera facilement, et la couleur noire de la console ne devrait pas beaucoup l'aider à évacuer la chaleur accumulée. Il reste donc du travail de ce côté-là, ainsi que sur la conception Simplicité, efficacité

La Xbox reprend plusieurs recettes qui ont fait leurs preuves sur d'autres platesformes, Ainsi, nous retrouvons le tiroir CD (comme sur la PS2), les quatre ports manette (comme sur la Nintendo 64), deux fentes de carte-mémoire sur chaque manette (comme sur la Dreamcast), un bouton d'allumage et un bouton eject. Au cul de la console, il n'y a que le strict minimum ; une prise d'alimentation, une prise vidéo, compatible avec les téléviseurs haute définition, et, surtout, une prise

Ethernet en 10/100 Mbits. Enfin, la manette, vraiment mastarde, offre une prise en main plutôt bien étudiée. Mais, elle reste encore bien trop énorme pour les petites mains (selon Gia), mais agréable pour les grosses paluches (dixit AHL). Heureusement,



querre

le commerce des versions plus compactes, pour les marchés asiatiques. C'est bien connu. les Asiatiques sont plus petits que les Occidentaux.

carte de la sobriété, en intégrant le minimum de prises. Il ne faut pas déboussoler le grand public. Simplicité, tel est le maître mot de la stratégie de la Xbox. Microsoft, dont on connaît le lourd passé dans le monde des PC, se devait de créer une véritable console de ieu.

Microsoft ioue donc la

Une console de jeux, pas un PC!

strictement orientée vers le jeu!

"La Xbox est une console de jeu, c'est vrai, on vous le jure !", martèle Microsoft, qui ne veut surtout pas que le public prenne sa machine pour un PC de salon. Pourtant, la confusion est facile. DirectX dans le ventre, une configuration presque similaire à un PC, un disque dur, une connexion Ethernet, la signature Microsoft, il ne manque plus qu'un clavier et une souris... Pour éviter que sa console passe pour un PC de

salon. Microsoft a choisi auelaues orientations étonnantes. D'abord, il n'y aura aucune compatibilité entre les périphériques PC et la Xbox. Seuls le pad d'origine et des accessoires fabriqués par des éditeurs tiers pourront être utilisés. Il est donc hors de question de recycler son joystick à retour de force PC, ou d'y brancher un clavier ou une souris (tout du moins c'est ce qui est annoncé pour l'instant). Ensuite, la Xbox ne lira pas les DVD vídéo.

Même si elle en est capable, cette

comme lecteur de DVD, il faudra

pour ne pas nuire à l'image

donc acquérir à part un kit

comprenant une

un petit supplé-

ment de prix.

télécommande, pour

fonction sera volontairement bridée, recherchée. Pour utiliser la machine

Bientôt là

Il faut l'avouer, ce design terre à terre de la Xbox nous a quelque peu surpris. Nous nous attendions à un gros délire, et on a finalement droit à un look très docile (très lourd, cela dit...). Malheureusement, la date de sortie de la machine a été repoussée à début 2002 pour l'Europe, et reste fixée aux environs de l'automne 2001 aux Etats-Unis, Nous attendons donc avec impatience le prochain salon E3. qui devrait nous en montrer bien plus sur les jeux à venir.

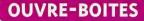
Ne vous v

trompez

pas, la boule

verte au milieu

ne s'allume pas.



■ Spécifications. Avis aux connaisseurs! Voici les spécifications de la Xbox. arrêtées en janvier 2001. CPU: 733 MHz Processeur graphique: 250 MHz par Microsoft et nVidía Mémoire totale: 64 Mb Bande passante: 6.4 Gb/s Performance en polygones: 125 M/s Textures simultanées : 4 Textures compressées: oui (6:1) Support de stockage : 2-5x DVD, disque dur 8 Gb, carte mémoire de 8 Mb Prises manettes: 4

10/100 Mb Canaux audio: 256, avec support 3D en hardware. support Midi et DLS Support: TV haute définition Résolution maximale: 1920 x 1080

Prise réseau : Ethernet

Slip: XXL Prix: inconnu!

- Sidewinder. Testé dans ce numéro, Sidewinder sur PS2 sortira aussi en France, aux alentours d'avril ou mai, sous un nom légèrement différent. En effet, Titus (l'éditeur, et non le développeur !) a obtenu une belle licence pour le jeu. Il se nommera donc en France: Top Gun International Academy.
- J. ALLARD. J. est l'un des cerveaux caché derrière le projet Xbox. Nous avons eu l'occasion de rencontrer ce personnage étonnant lors de la présentation de la console. Le bougre a vraiment l'air fier de sa machine.



Comme elle est belle, mon ami!

A MANETT

Bien étrange la manette Xbox présentée avec la console! Dotée d'une énorme protubérance verte, avec le logo incrusté, on ne peut pas la confondre avec une autre. Pas de doute, il s'agit bien un pad Xbox. A main gauche : une commande analogique et une "croix directionnelle. A main droite: six boutons et une autre commande analogique. En dessous : deux gâchettes, comme sur le pad DC. Audessus : deux fentes pour les cartes-mémoire, toujours comme sur le pad DC. D'ailleurs, cette manette a comme un air de famille avec celle de Sega... Cela dit, le pad Xbox présente une innovation de taille : pour éviter les "débranchages" violents (lorsqu'un petit frère s'aventure entre vous et la console), les câbles seront équipés d'un système de prises à verrouillage. De plus, la longueur du câble sera conséquente pour pouvoir jouer loin de la machine. Enfin, cette manette sera équipée d'un système de vibrations, en basse et haute fréquences, afin d'élargir la palette de vibrations et, J. Allard nous l'assure, l'effet sera bien meilleur que celui du Dual Shock.

IPPON

■ VCS PORT. Un petit fou américain qui n'avait rien de mieux à faire s'est carrément fabriqué un Atari 2600 portable et en couleur! Bon, l'objet n'a rien à voir avoir la



taille compacte de la Gameboy. mais il faut avouer que le résultat est plutôt cool!

PREMIER DE CORVÉE. AU Japon, Honda a révélé la première application industrielle pour Asimo, un robot autonome capable de se déplacer dans toutes les directions. Il sera loué dans les showrooms, les salons et lors d'événements, afin de servir de guide. D'autres applications sont à l'étude. comme dans l'industrie automobile (pour circuler dans les usines), les services d'inter-

ventions (comme missions très dangereuses dans le nucléaire), ou encore les services de livraison de slips propres. C'est beau le



Ce n'est pas encore une certitude, mais bien une option qu'envisage sérieusement Microsoft pour sa Xbox. Les jeux pourraient ne plus être soumis aux protections territoriales, qui empêcheraient, par exemple, un jeu américain de tourner sur une console française. Ce choix permettra aux éditeurs tiers de localiser ou non leurs jeux, et dans ce dernier cas d'organiser des sorties mondiales. Ensuite, libre aux éditeurs non consentants, de créer eux-mêmes des protections territoriales.

MALICE

Billoo la Malice



puissance de la Xbox.



et donc plus naturel. Les zooms ne

rebelle. Bien sûr, le tout fonctionne en temps réel. Mr Allard a fait la

Story", et effectivement, on n'en est

laissaient apparaître aucun pixel

comparaison avec le film "Toy

pas très loin.







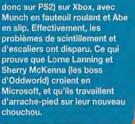






e transfert de Munch et Abe de la PS2 à la Xbox, en octobre, marquait le déclenchement de la guerre entre Microsoft et Sony. Ce coup de théâtre a été un coup dur pour le Japonais, et a dévoilé au grand jour le malaise de certains développeurs qui travaillent sur PS2. Du coup. Munch's Odyssee devient un titre exclusif sur Xbox, et Microsoft se frotte les griffes. Mr Allard nous a donc montré fièrement le









Rendez votre P5 one 100%

portable grâce à cet écran LCD et ses accessoires optionnels!



Caractéristiques: Ecran LCD 4" Compatible PSone Haut-parleurs stéréo

Entree casque

Réglage contraste, lumière et couleurs

Entrées audio et vidéo supplémentaires permettant de connecter une PS2, Dreamcast, DVD, VCD,...

Accessoires en option:









Batterie rechargeable

Adaptateur voiture

DESKTOP GAME CHARGED

- Fiffin du nouveau pour votre console!
- Design innovant avec une batterie rechargeable aponsam la forme de votre console.
- → Fonction de charge et décharge de vos
- Chargeur arriver pouvant recevoir TOUTES les batteries GH Cofor et même des piles rechargeables (type AA).
- fr Colores assortis





el: 0032-(0)71-351-384 1 ax 0032-(0)71-351-384 0032-(0)477-790-333 Email: ite a itemm.com

Nombreux autres produits disposibles contactes mus?

TORKE & THE REST OF STREET AND ADDRESS OF THE PARTY OF TH

BASTON

LE MILLIONNAIRE.

Décidément, le jeu "Qui veut gagner des millions" (présenté par JP Foucault) fait des vagues, Simon & Schusters a sorti une parodie de cette bouffonnerie américaine. intitulée à l'origine, "Who wants to beat up a millionaire ?". Traduction française: "Qui veut frapper un millionnaire ?". Le but du jeu réjouira tous les trotskistes en herbe : après avoir répondu correctement à une question, vous gagnerez le droit de tabasser un millionnaire préalablement choisi, pour en tirer un maximum de dollars, Bien sûr, les millionnaires victimes sont caricaturés à tort et à travers : émir arabe roi du pétrole, poupée blonde, riche et veuve, PDG boutonneux d'une start-up, beauf américain avant gagné au Loto, etc.



■ K-1. Quelques-uns d'entre vous connaissent peut-être ce sport martial très violent, Estce que les noms de Jérôme Le Banner ou de Andy Hug vous disent quelque chose? Le K-1 est en fait un championnat de baston mélangeant plusieurs arts martiaux, dont la boxe thaï et le full contact. Konami vient d'en acquérir la licence. Pour information, des jeux K-1 avaient déjà fait leur apparition sur Playstation au Japon.

SHEEP DOG'N WOLF

Voleur de moutons!

Depuis qu'Infogrames a raflé les licences des héros de la Warner, les jeux dédiés se suivent et, décidément, ne se ressemblent pas. Certains arrivent même à faire preuve d'une originalité débordante.

heep Dog'n Wolf est loin d'être le plus connu de tous les dessins animés de la Warner. Mais c'est bien celui-ci que les studios Ivonnais d'Infogrames ont choisi pour leur prochaine adaptation. Comme les personnages ne nous sont pas bien familiers, à nous petits Français, voici une rapide présentation. Ralf le coyote (qui ressemble comme deux boules de poils au coyote de Bip Bip) est très friand de moutons. Il a repéré un troupeau d'ovinés alléchants, laissés en liberté, qui rempliraient bien son ventre. Mais pour satisfaire son appétit, il devra faire preuve d'audace et tromper le gros chien berger Sam, au risque de se faire



Le scénario du jeu reprend exactement cette idée. C'est donc dans la peau de Ralf le coyote que l'on se glisse, très motivé par la chasse aux moutons. Comme dans le dessin animé. Ralf aura recours à des plans diaboliques sortis de ses méninges qui travaillent dur. La plupart du temps, il devra voler un mouton et le porter d'un point A à un point B, en utilisant divers systèmes, comme des catapultes, des élastiques, des tremplins, et même des fusées attachées dans son dos. Il pourra aussi attirer les moutons, très bêtes et très gourmands, avec des feuilles de salade ou autres. Bien sûr,

tout cela doit se faire en trompant la vigilance du

redoutable chien de berger, toujours à l'affût de vos moindres gestes. Mais comme le jeu s'adresse aussi à un public jeune, le coyote ne meurt jamais. S'il rate son coup, il devra juste recommencer, sans repasser par la case départ du niveau.

Moutons en carton

Avec une histoire aussi croustillante. les studios de Lyon ont réalisé un cocktail humoristique très réussi qui reproduit la plupart des mimiques familières du cartoon. Ralf adopte des attitudes et des poses vraiment bien croquées. Quand il se cache derrière un rocher ou dans un







INTERIEUR GROTTE RAIPH

les gestes exagérés des dessins animés. Il y a aussi plusieurs petits détails bien trouvés : quand le coyote se trouve au-dessus du vide, il tâte d'abord le "sol" de son pied. avant de se rendre compte de son absence... Et le voilà qui tombe au fond du ravin, dans un sifflement on ne peut plus significatif. Finalement, Sheep Dog'n Wolf s'annonce comme une bonne tranche de rigolade, avec un principe complètement décalé par rapport aux autres adaptations. En revanche, le titre définitif de la version française n'a pas encore été défini. La porte est donc ouverte à tous les délires!





PEOPLE

- Dead or ALIVE MOVIE.
 Comme Tomb Raider, il est question que le jeu de baston Dead or Alive soit adapté au cinéma. Reste à savoir si ce sera en images de synthèse ou avec de vrais acteurs. Les nombreuses nymphes du jeu devraient néanmoins inspirer les scénaristes, que ce soit pour l'animation des personnages ou dans le choix des actrices.
- ENCORE REPOUSSÉ. Half-Life sur Dreamcast, que Nilico et AHL attendent avec une impatience non simulée, est encore retardé. La version américaine ne sortira que vers mars 2001. Concernant la version française, l'éditeur Havas reste flou.
- Futte DES CERVEAUX. Les uns après les autres, les gros pontes de Sega s'en vont. Après le départ du PDG de Sega Europe, Jean-François Cecillon, mi-décembre, c'est au tour du vice-président japonais, Shoichiro Irimajiri, de quitter le groupe à l'aube du nouveau millénaire. Shoichiro avait déjà démissionné de son poste de PDG de Sega, pour cause de résultats financiers pas très roses.
- LA BREVE LA PLUS C... Ces derniers temps. Gia est vachement contente, car elle va beaucoup au cinéma. Elle a vu plein de films de baston, avec ses idoles de quand elle était toute petite (ce n'est pas qu'elle soit bien grande maintenant...). Gia est donc allée voir "Shanghai Kid" (avec son héros de toujours, Jackie Chan), puis "Roméo doit mourir" (avec Jet-Li, son bastonneur préféré) et ensuite "Tigre et Dragon" (avec Chow Yun Fat, la star de son cœur, et Michelle Yeoh, son modèle de souplesse). Alors, vous comprenez, avec les rumeurs qui courent en ce moment comme quoi Jet-Li (le plus grand, le plus beau, le plus fort!) pourrait bien jouer dans "Matrix 2", vous imaginez bien qu'on ne la tient plus!

ICONES

- MILLIONNAIRE, Dans ce même numéro, nous vous parlons du jeu américain Who wants to beat up a millionnaire? Eh bien, sachez que l'original de cette parodie est prévu en France, Qui veut gagner des millions ?, adaptation de l'émission à succès de notre cher JPF. atterrira en France début 2001. sur plusieurs plates-formes (encore indéterminées). C'est Eidos qui a eu cette excellente
- FAUT PAS GACHER! Guy ROUX revient parmi les siens! L'entraîneur d'Auxerre et son élevage de champions seront de nouveau sur Playstation en 2001. Guy Roux Manager 2001 d'Ubi Soft proposera, bien sûr, son lot de mises à jour, avec des nouveaux noms de joueurs, une interface légèrement améliorée et des possibilités inédites. Avis aux entraîneurs en herbe!





■ SNOOPY. Snoopy, c'est un peu notre héros à tous, ce chien mignon, le grand copain de Charlie Brown et de ses amis. Eh bien, Snoopy, que nous n'avons pas l'habitude de voir dans les jeux vidéo, cédera lui aussi aux sirènes des pixels. C'est sur Game Boy que le héros de Peanuts sera adapté, dans un jeu de tennis tout mignon, avec tous ses potes. Sortie prévue en France en avril 01.

STARFIGHTER

La Force sur PS2

ucas Arts investit la Playstation 2 avec ce premier titre plutôt soigné. Starfighter yous met aux commandes d'un engin volant descendu tout droit de la trilogie de la Guerre des Etoiles, un peu comme Rogue Squadron par exemple, dans la grande tradition des simulations de combat aérien. Vous pourrez piloter plusieurs types de vaisseaux, et le jeu sera composé d'un système de missions, avec des médailles à gagner. Plus votre prouesse sera grande, plus vos chances de gagner de nouveaux engins seront importantes. Le jeu est en soi tout à fait classique. On pourra

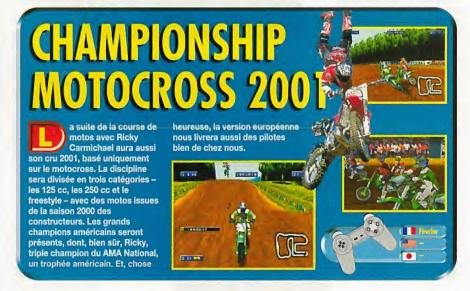




choisir entre une vue subjective ou une vue avec la caméra placée à l'arrière de l'avion. Tous les déplacements "normaux" de ces engins volants se font à partir des deux commandes analogiques, direction et assiette. Il y a aussi des accélérations ou des décélérations brusques, Bien sûr, nous retrouvons toute l'ambiance de Star Wars dans les scènes cinématiques, les dialogues, les décors, l'intitulé des missions. Alors, si vous êtes prêts à affronter le côté obscur de la Force. rendez-vous bientôt sur la PS2.







Liste des magasins

- Tel 01 39 50 51 51

 VELIZY (78)
 37, greene de l'Europe
 78140 VELIZY VILLACOUBLAY
 Tel 01 30 700 500

 CORBEIL (91)
 C. Commercial VILLABE A6
 91813 VILLABE
 Tel 01 60 86 28 28

- BOULOGNE (92)

 ov du Général lacierc N.10

 92100 BOULOGNE
 Tél 01 41 31 08 08

- - 52 Rue Esquermoise 59000 LRLE Tél 03 20 519 559



NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

Playstation 2





Unreal











Nint∈ndo 64











- Les Nouveautés du Mois)

Du 10 janvier au 20 février 2001 :



DES MILLIERS

DE REDUCTIONS

* ACCESSOIRES

ww.scoregames.com



VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE

01 46 735 720

36-15 SCOREGAMES



www.skyrock.com

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F (Hors Console) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Total à payer

lans le cadre de l'acha lon d'un produit Rdressa déconseillé ouz mineurs Herci d'apposer votre Ville Code Postal Téléphone Lade Chest : 0_

		_
Articles	Références	Prix

Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock

Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70

Frais de port Distingo 48H [1 à 2 jeux/films 29F] Console/Lecteur 70 Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO [1 à 6 jeux/films 95f] Console/Lecteur 320 Score-Games VPC 6-12, rue Avaulée 92245 MALAHOFF cedex

Hade de Reglement

🗖 Je règle par chèque Je règle par mandal

Je règle par Carte Bancaire n°:

ш		L	L	1	L	L	1	ı	1	1	ı	1

Expire le ... Sionature :

PAS CHER

- Gamme Classic. Avec la baisse de prix des jeux Playstation, quelques éditeurs se permettent aujourd'hui de créer des nouvelles gammes de jeux très bon marché. Ainsi, EA se lance dans l'affaire, avec ses "Classics" à 99 francs pièce. Les demiers titres sont : Moto Racer 2, Street Skater 2, Theme Park World et Fifa 99.
- ERRATUM. Dans le Freeshop de notre dernier numéro, nous avons commis une énorme erreur concernant le prix d'un des accessoires testés. Il s'agit de la très belle télécommande PS2 de Mad Catz, la Wireless Remote. Elle ne coûte pas 300 francs, comme nous vous l'indiquions, mais vaut en fait bien moins cher: 199 francs, exactement. Toutes nos excuses.
- LARA RANGE PAS. Vous le saviez déjà, Lara Croft au cinéma sera incarnée par Angelina Jolie. Voici les premières photos de la dame dans la tenue de l'héroïne d'Fidos.

PROJECT EDEN

Pas vraiment un jardin

Décidément, Eidos est bien actif. Plusieurs grands jeux sont en chantier, et non des moindres. Le mois dernier, nous avons pu découvrir Soul Reaver 2, Fear Effect 2: Retro Helix, et Blood Omen 2. Ce mois-ci, l'éditeur nous livre enfin des photos du très mystérieux Project Eden.

ans un futur vraiment pas rose, le monde de Project Eden a de quoi dégoûter de la vie. La surpopulation a ravagé la Terre, les humains se sont entassés dans des mégalopoles polluées, constituées de grandes tours et de buildings défiant les lois de la gravité. Ces gratte-ciel sont reliés entre eux par un réseau de passerelles et de routes surélevées. Si les gens doivent vivre si haut, c'est que l'air est devenu irrespirable à basse altitude. Dans cette jungle urbaine, seuls quelques privilégies ont les moyens de respirer de l'air pur et de sentir les rayons du soleil sur leur peau. Ce milieu en manque de lumière a bien sûr favorisé délinquance et crimes en tout genre.

Supercops

C'est donc dans ce contexte radieux que se déroule l'action de Project Eden. Vous incamez un groupe de quatre membres de l'UPA (Urban Protection Agency), une sorte de troupe d'élite style GIGN, chargée de faire respecter l'ordre. Project Eden se matérialise comme un jeu d'action en 3D, dans un univers à dominante sombre, voire même parfois franchement glauque. Côté jouabilité, Project Eden apportera une originalité de taille. Il sera possible de choisir le mode de vue selon ses désirs : à la première personne (comme dans Quake III Arena), ou à la troisième (comme dans Tomb Raider V).

Une fine équipe

On pourra jouer en équipe, selon divers types de configuration : un joueur par personnage, chacun pour soi en réseau, ou encore tout seul, avec le secours d'un système de coopération et

d'instructions. Enfin, nous pouvons faire confiance à l'expérience des concepteurs du jeu, puisqu'il s'agit de l'équipe à l'origine du tout premier Tomb Raider, celui-là même qui avait fait figure de révolution à sa sortie. Project Eden s'annonce donc très prometteur, surtout lorsque l'on voit la réussite des titres signés par Eidos sur Dreamcast – une console que l'équipe maîtrise plutôt bien.











ATTENTION!

UN MAUVAIS ENTRETIEN PEUT ENTRAÎNER UNE USURE PRÉMATURÉE DE VOTRE ROBOT.

VEILLEZ À RESPECTER LE CALENDRIER DES RÉVISIONS.





Armored Core 2[™] : des robots plus vrais que nature.







Attention, sur la planète Mars, les températures peuvent être extrêmes. Mieux vaut un robot bien préparé pour avoir une chance de remporter les combats intenses qui s'y déroulent. Plus de 200 pièces à configurer pour personnaliser vos unités, des missions à effectuer en mode solo ou en mode duel, une action permanente et des graphismes impressionnants : quand les robots s'attaquent à la PS2, ils ne laissent rien au hasard.









LE BESTIAIRE...

Pom pom girls. Chaque jeu d'aventure contient en général une foule de créatures imaginaires et plus ou moins monstrueuses. Mais en iapanime, les choses sont un peu différentes.



Fille-chatte : elle miaule très facilement...



Fille-tigresse: sauvage, elle s'apprivoise lentement!



Bunny-girl: pour boire un coup en bonne compagnie.

VAMPIRE MASTER

Le Satoshi nouveau



particulièrement défoulé sur ce titre avec de nombreuses scènes chaudes pour ses héroïnes. Quant au scénario, il semble encore très "abracadabrantesque". En résumé, imaginez des pseudo-vampires en plein conflit d'intérêts dans un univers high-tech. Un manga dédié à ceux qui apprécient les beaux dessins et qui se fichent royalement du scénario. ZKC Japan.



PAS VU À LA TÉLÉ



Bien sûr, Ken ne compte pas se reposer sur ses lauriers et en rester à ce score Comme d'habitude, le graphisme varie beaucoup selon les épisodes, et, côté scénario, la finesse ne semble pas encore de mise. Par moments, on dirait du Vandamme !



SHAMAN KING

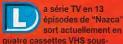
Tournoi de loukoum

our le 5° volume de "Shaman King", et ceux à venir, l'auteur reprend le bon vieux scénario du tournoi d'arts martiaux, à la Dragon Ball ou YûYû Hakusho. Cependant, il s'agit ici d'un duel entre invocateurs d'esprits et de fantômes. Yoh Asakura parvient maintenant à faire fusionner son samouraï fantôme avec le sabre ancien de celui-ci. Cette technique lui permet donc de remporter son premier match sans difficulté. Mais le deuxième le met

en face d'un nécromancien bien déjanté qui préfère envoyer d'innombrables guerrierssquellettes au lieu de s'exposer physiquement. Il lui suffit de fatiquer Yoh avec de l'os à canon pour utiliser ensuite une création haut de gamme. Finalement, le mélange entre des shamans indiens, japonais et chinois et un nécromancien médiéval devient un peu lourd à digérer, surtout avec la confiture de bons sentiments du héros. Kana.



NAZCA



titrées en français. Le scénario de cet animé s'inspire des mythes et légendes incas, bien que l'intrigue se déroule au Japon. En effet, de simples lycéens réalisent, à grands coups de flash-back, qu'ils sont chacun la réincarnation d'un membre de la dernière famille royale inca. Leur soif de vengeance, d'amour et de pouvoir se réveille, les replongeant dans les conflits du passé. Cependant, il n'y a rien d'historique dans ce sushí médiéval-fantastique à la sauce inca où abonde la magie. Cet animé reste de la sèrie TV standard avec ses défauts habituels. Le design varie avec les épisodes, et l'animation laisse souvent à désirer. On regrettera aussi la présence de héros franchement pitoyables.



...MERVEILLEUX

■ Pom Pom GIRLS BIS.
Fille-dragon: surtout, ne pas froisser ses parents!







Succube : mortelle, elle absorbe l'énergie vitale.

CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS

Add version anime

e célébre animé
"Chroniques de la guerre
de Lodoss" refait son
apparition en DVD. Le premier volume
regroupe cinq épisodes, et les deux
autres à venir contiendront quatre
épisodes chacun. Bien sûr, il est
possible de les visionner en japonais,
avec ou sans sous-titres français, ou
doublé en français. Etonnamment,
même si la série est ancienne, le
character-design n'a pas vieilli d'un
pouce. Cet animé du genre heroicfantasy retrace les aventures de six
héros qui vont tenter l'impossible

pour sauvegarder la paix sur l'île de Lodoss. On retrouve en eux les grands stèréotypes de personnages issus de Donjons et Dragons. De toute façon, il ne saurait en être autrement dans cet univers classique peuplé de tyrans, de magiciens, de monstres et de divinités antiques. Kaze. DVD Zone 2 Pal.



Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux Playstation™- Dreamcast™- Game Boy™

GAGNEZ UNE

DES PRIX CANON!

PS One™

HOME INFO

B.P. 207 52006 CHAUMONT Cedex tél. 03 25 31 47 28

Visitez notre forum...

Des téléchargement GRATUITS...

Des promos...

www.ominfo.com

BONNE ANNÉE

- Nouvel AN. Cette année, le nouvel an chinois a été fêté par tous les Asiatiques du monde entier, à la date du 23 janvier. Les pétards ont envahi les quartiers chinois, et si vous ne connaissez pas ces festivités très exotiques, nous espérons que vous avez enfilé un slip propre et que vous êtes allé jeter un coup d'œil dans le 13° arrondissement de Paris, du côté de la porte de Choisy. Toute l'équipe de Consoles+ vous souhaite une bonne année du serpent!
- PEERLESS. L'américain lomega, connu pour les disques de sauvegarde ZIP et JAZ, a présenté au Japon, un nouveau disque dur portable nommé Peerless. La cartouche pourra être introduite dans un tas d'appareils à venir, dont des



lecteurs DVD, des chaînes Hifi, des ordinateurs, et surtout, des consoles N64! D'une capacité de plusieurs Go, le prix n'excédera pas plus de 230 \$ (environ 1 600 francs). Si ce n'est pas pousser les gens à la piraterie...

■ Disicuse. Les difficultés de Digicube (une filiale de Square) ne sont pas nouvelles. Pour sortir de sa morosité, la société tente de se diversifier, d'où ces bornes en libreservice, qui impriment des cartes postales luxueuses des plus grands jeux Square.



SKIES OF ARCADIA

Ciel, mon RPG!



on, vous ne rêvez pas. Skies of Arcadia, alias Eternal Arcadia en iaponais, pointe enfin le bout de son nez sur le planning de Sega France. Dans ce RPG tenant sur deux GD-Rom, vous incarnerez Vvse et vous devrez combattre les Black Pirates. vos pires ennemis. Ce titre se démarque des autres par son incroyable qualité graphique et sa durée de vie immense. Le jeu est beau et entièrement en 3D. La Dreamcast est décidément en grande forme! Toute l'aventure se déroule dans les airs (d'où le titre), et pour circuler à son aise, le moyen de transport habituel est le bateau volant (vu que les humains ne peuvent toujours pas voler). Cela dit, les combats se dérouleront aussi bien à pied qu'avec son navire de guerre, dans des grandes batailles. Cet excellent RPG viendra donc combler le vide qui régnait sur Dreamcast en matière de jeux d'aventure, et imposera encore une fois cette console comme le meilleur choix du marché actuellement.



FREESTYLE SCOOTER

maginez Tony Hawk
Pro Skater, placez une
trottinette dans les
pattes du personnage, et vous
aurez une idée du principe de
Freestyle Scooter. Enfin, quand
nous parlons de trottinette, il ne
s'agit pas des vieux bouts de
ferraille d'antan. On parle des
mil-trottinettes pliantes qui font
fureur actuellement auprès des
adolescents... et des guignols en

costard! Dans le jeu, on pourra donc aligner des acrobaties sur des rampes, des tremplins et des terrains, comme avec un vrai skateboard. Réalisé par Crave, Freestyle Scooter ne sera donc pas une simulation de Mobylette.









Jeux Vidéo Neufs et Occasions

www.dockgames.com

et

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

www.dockgames.com

Overgame

www.overgame.com

En collaboration avec SEGA à l'occasion de la sortie du jeu.

Retrouvez le jeu concours sur www.overgame.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES.

Nos tarits sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

Dock Games traite en direct avec teutes les grandes marques

A VOUS OFFRIR LES OERNIÈRES HOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.

LE 1^{ER} JEU DE RÔLE JOUABLE EN LIGNE SUR CONSOLE



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE





eu gratuit sans abligation d'achat. Jeu valable du 01/02/2001 au 18/02/2001 inclus pour toute personne résidant en France métrapolitaine. Le réglement complet est déposé chez Maître Desagneux-Poutrat Béatrice, 23 bis rue de Constantinople, 75008 Pari







console + 1 manette

TRUCS & ASTUCES par téléphone : 0 892 702 707⁽¹⁾



ABBEVILLE ALBI ALBI AMIENS CENTER ANGERS CENTER ANGULTER	Tél : 83.22.24.90.80 Tél : 05.83.49.44 Tél : 05.83.49.24.40 Tél : 05.83.59.14 Tél : 05.95.91.4 Tél : 05.95.93.72.03 Tél : 05.45.94.43.15 Tél : 04.90.96.84.81	OLION DUNKERQUE CENT FECAMP FORBACH FOSSES CENTER FREJUS GAP GEX GEX GEX GEX GEX GEX GENOBLE HAGUENAU
AUTUN AUXERRE AVIGNON CENTER BARENTIN CENTER BERGKMEN CENTER BESANÇON BLOIS CENTER BOULOGNEMER CENTER BUNGGE CENTER	Tél: 03.85.52.85.83 Tél: 03.86.52.22.21 Tél: 04.99.82.22.61 Tél: 02.35.91.98.88 Tél: 03.21.09.45.13 Tél: 03.61.61.07.09 Tél: 02.54.78.97.39 Tél: 03.21.30.20.95 Tél: 02.248.70.39.10	LAGNY S/ MARNE LA ROCHELLE LA ROCHELLE LA VARENNE SI H LE HAVRE CENTER LENS CENTER LILLE LILLE 2 CENTER LIMOGES CENTER
BREST CENTER BRIVE CALAIS CENTER CHANGRAI CENTER CHAON PONTOISE CHAON SAONE CENTER CHAMBRAI CENTER CHAON CENTER CHAON CENTER CHAON CENTER CHAON CENTER CHAON CENTER COUNAR CREIL CENTER DAY CENTER DAY CENTER HOUVEAU HOUTEAU HOUTEAU HOUTEAU HOUVEAU OIEPPE HOUVEAU	161: 12.2 93.46 03.70 161: 95.55.17.82.30 161: 03.27.19.49.59 161: 03.27.56.77.42 161: 03.27.56.77.42 161: 03.25.76.77.42 161: 03.05.29.58 161: 04.79.80.03.81 161: 02.55.60.89.97 161: 05.49.21.80.76 161: 02.54.60.89.97 161: 05.49.21.80.76 161: 02.54.60.89.97 161: 05.45.25.67 161: 05.45.25.67 161: 05.55.69.26.88 161: 05.56.90.26.88	

 34.81.99 GENEVE 73.11.28 LAUSAN 73.11.28 LAUSAN 73.09 GENEVE 77.30.90 GENEVE 77.30.90 GENEVE 77.19.10 Pour fewer 14.67.37 FORT DE 53.04.42 FORT DE 15.42.23 LA GUAG

CORNE	R 5	
GEN / SIDERAL 2000	Tél: 05.53.4	7.73.01
RESSUIRE / PATTY VIOED	Tél: 05.49.7	4.22.79
HATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél: 02.43.7	0.37.45
HAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél: 05.49.3	8.11.55
DURMIES / VIOEDSTOCK	Tél: 03.27.5	7.58.09
OUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél: 81.39.5	6.89.63
RTHEZ / JOUPI	Tél: 05.59.8	7.00.94
AUILLAC / COBRA VIDED	Tél: 05.56.5	9.18.96
LOUZANE / CINEBANK	Tél: 02.98.4	5.82.51
UFFEC / NEW GAMES	Tél: 05.45.3	0.37.34
T ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél: 05.57.4	3.25.56
T JEAN O'ANGELY / MAG PRESSE	Tél: 05.46.3	2.58.82
TE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél: 05.57.4	8.13.00
IDIRON / PAT' VIDEO	Tél: 04.78.6	5.96.27
SUISS	3	

Tél: 04.78.65.96.27
E
Tél : 022.840.03.48
Tél: 022.800.30.50
Tél: 022,980.07,80
Tél: 021.329.84.14
Tél: 021.826.25.25
Tél: 022.363.03.09
Tél: 027.323.83.55
Raymond ISLESIAS 079.212.00.80

42 FORT OF FRANCE T61: 05.96.83,12,13
23 LA GUADELOUPE HOUVEAU T61: 05.90,38,13,96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : 04.32.62.20.62, NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Promotions at conditions validates dons les maganiss participants ous opérations et dons le limite des stecks disponibles, valoble uniquement en France métropolitains." Selon le stock des maganiss, l'état le vétauté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'od.
La carth DOCKID vous servaines ever verbre procéduie ades, voir les conditions dans chaque maganis DOCK GAMES. Offer valablés dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Cartains prix pouvent varier selon les maganins,
particulier pour la Carte et l'Outre aut DOCK GAMES ET DOCKINS SONT DOS MARQUES déposées. [1] INTERDEM 2, 2,211 l'minute.

SHOPPING

■ DÉSTOCKAGE. Les vieilles consoles font toujours le bonheur des joueurs, surtout quand elles sont vendues à tout petit prix. Déjà, la Saturn avait eu droit à une seconde jeunesse au Japon. Les derniers stocks bradés sont partis comme des petits pains, en même temps que les jeux qui allaient avec. La Game Gear va sûrement connaître le même sort aux Etats-Unis, La portable de Sega a été remise en vente chez les Yankees, pour un prix avoisinant les 200 francs, grâce au distributeur Majesco, avec l'aimable autorisation de Sega America.

■ Belle en Jouant. Après la folie des tapis de danse et des maracas, les cerveaux japonais ne chôment pas. Le prochain délire s'appelle Happy Diet sur Playstation. Cette fois-ci, tenez-vous bien, il s'agit d'une simulation de step. En d'autres mots, de l'aérobic avec une marche devant soi, comme fait Cindy Crawford dans sa cassette vidéo de fitness ! C'est Twilight qui a eu cette idée saugrenue. L'accessoire qui accompagne le jeu se matérialisera en un petit bloc, à poser à ses pieds, et relié à la console, Idéal pour se promener en slip sans avoir peur de montrer sa vilaine cellulite! Sortie au Japon prévue fin avril 2001.

CPU: 16 bits Ecran: DSTN couleur 5,7 x 3,7 cm Palette: 241 couleurs affichables parmi 4096 Résolution: 224 x 144 pixels Poids à vide : 95 g Taille: 128 x 74,3 x 17,5 mm Alimentation: une seule pile Taille de la cartouche : 6,6 x 4,2 x 0,6 cm

Merci à Power Games de nous avoir prêté le pack Wonderswan avec Final Fantasy

BANC D'ESSAI

Wonderswan Color

La Wonderswan en noir et blanc a fait son temps au Japon. Bandai a sorti une nouvelle version de sa portable toute mignonne, en couleurs cette fois-ci. A un mois de la commercialisation de la Gameboy Advance, le pari était risqué.

e premier modèle Wonderswan en noir et blanc n'est pas très connue en France, et pourtant, la qualité technique de cette portable n'avait pas à rougir devant la Gameboy. Elle a su conquérir quelques fans au Japon, et a poursuivi son petit bonhomme de chemin dans le cœur de quelques irréductibles. Elle souffrait surtout de sa ludothèque, pas aussi fournie que celle de la Gameboy. Cette version couleur de la Wonderswan

adopte le Color B

design que l'ancienne, avec les mêmes boutons, mais la couleur en plus. Elle reste compatible avec les anciens jeux Wonderswan en noir et blanc. Nous retrouvons la toute petite carcasse, mignonne, légère, qui tient réellement dans une poche de slip. Le placement des boutons, devenu la marque de fabrique de la Wonderswan, a aussi été conservé. Les gauchers pourront retourner la



La cartouche de Final Fantasy.

console, afin de la manipuler à leur convenance.

Toute petite...

Les petits détails qui en font un objet hi-tech ne manquent pas: des boutons discrets (et non des interrupteurs ou des grosses molettes) pour la mise en marche et le réglage du son, une seule pile R6 qui se loge dans un compartiment verrouillable, une



La Wonderswan vue de côté avec une grosse prise au milieu.

... mais pour les riches Si le graphisme nous a bluffés, il n'en est pas de même pour le son. C'est toujours aussi nasillard qu'avec les vieilles Gameboy, et même si les développeurs de Final Fantasy ont fait l'effort de réadapter les mélodies d'antan, on a beaucoup de mal à les apprécier. Dernier point noir, le prix de la Wonderswan est carrément exorbitant, En France, il faudra débourser la grosse somme de 1 890 francs pour le pack spécial incluant Final Fantasy. Au Japon, le prix est bien moins élevé : 9 800 yens (moins de 700 francs) jeu compris, ou 6 800 yens (moins de 500 francs) sans le jeu. Enfin. les collectionneurs se régaleront. En fait, son principal handicap est la sortie imminente du mastodonte de Nintendo. L'intérêt de la Wonderswan risque d'en prendre un sérieux coup, quand la Gameboy Advance sortira.



et jouer dans le noir ou dans le métro restera donc encore un

fantasme pour quelques années

(la Gameboy Advance ne l'est

pas, non plus).



La Wonderswan vue de dos, le cul à l'air.

3615 **astuces**° 083668 32 64

BLOQUÉ SUR UN JEU VIDÉO?

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces**° VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces est à votre service 7j/7, 24h/24: par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

Pital 3615, 083668: 2,21F MN. Astuces est une marque déposée Pixtel. *Playstation 2 est une marque déposée SONY



Gagnez une
PLAYSTATION 2
par semaine: 3615 ASTUCES - 083668 32 64.

TOPS

■ NINTENDO + SEGA. C'est la rumeur du moment, Nintendo serait en position de racheter Sega, et ce dès la fin mars 2001. Sega et Microsoft avaient déjà essayé de s'associer en 1999, mais les discussions n'avaient pas abouti, Entre Nintendo et Sega, la tentative de rapprochement n'est pas une chose nouvelle. Pour mémoire, au début de la N64. Nintendo était quasiment assuré de certaines conversions des jeux arcade de Sega (dont Daytona USA). Un certain Yu Suzuki de Sega aurait fait échouer les négociations au dernier moment. Maintenant que ce dernier a quitté Sega pour aller chez CRI, peut-on parier son slip que le deal aura lieu ? En tout cas, si ces rumeurs s'avèrent fondées, la puissance de Nintendo s'en trouverait renforcée, puisque Sega lui assurerait l'image et les jeux plus "adultes" que la firme de Mario recherchait...

- LES TOPS DU MOIS AU JAPON.
 Chiffres de vente du 27
 novembre au 17 décembre.
 1/ Yugio Dual Monsters 4
- (GBC): 1,23 million 2/ Pocket Monsters Cristal
- (GBC): 710 000 3/ Tales of Eternia (PS): 380 000
- 4/ Pokémon Stadium Silver & Gold (N64): 230 000
- 5/ Mario Party 3 (N64) : 221 000
- 6/ Game Boy Dragon Quest III (GBC): 155 000
- 7/ Final Fantasy (WSC): 147 000
- 8/ Hagajime no Ippo (PS2) : 85 000
- 9/ Guilty Gear X (DC): 78 000 10/ Dead or Alive 2 Hardcore (PS2): 65 000
- LES FLOPS DU MOIS AU JAPON.

Chiffres de vente du 27

- novembre au 17 décembre. 1/ Dejiko no Majhong (GB) : 4 660
- 2/ DDR Disney's Rave (PS): 5 906
- 3/ Unison (PS2): 6 100
- 4/ Farm Monogatari (PS):
- 5/ Shachoueyufu (PS): 7 100

CONSOLES PUB

Les rêves de Sony

n Europe, pour la campagne de lancement de la Playstation 2, nous avons eu droit à des spots télé noir et blanc réalisés par David Lynch. L'ambiance y était tellement glauque qu'elle donnait une impression de malaise. Pour les pubs américaines,

l'angle de la communication est complètement différent. Les Yankees ont préféré l'axe futuriste, avec des prises de vue réalisées dans une mégalopole à la hauteur, à savoir, Hongkong. Ainsi, la quasi intégralité du spot pour la PS2 traite de la...
PS9! La PS9, console de demain, qui

plongera le joueur dans un milieu complètement virtuel et mettra ses cinq sens en éveil, processeur holographique et contrôle par la pensée à l'appui. Et pour finir, la dernière image du film nous montre l'actuelle PS2, avec ce slogan: "Le commencement". Bien vu!

































MONSTER RACER

icroïds se lance aussi dans la course mignonne à la Mario Kart. Mais après la performance de Crash Team Racing, il sera difficile de faire mieux. Monster Racer se démarquera par son côté "halloweenesque", avec quelques modes de jeu qui se veulent conviviaux. Les personnages disponibles seront bien sûr tirés de contes pour enfants, avec des sorcières et des Frankenstein à gogo, et

évolueront dans des décors cauchemardesques.









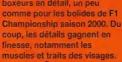


KO KINGS 2001



O Kings continue de faire l'objet de mises à jour, Nous

attendons donc prochainement la version Playstation 2. Les nouveautés sont bien sûr minimes, juste de quoi justifier le suffixe 2001. La capture des mouvements, dans un souci de réalisme, a été réalisée avec la collaboration de vrais boxeurs, tels Al Bernstein, Max Kellerman et Teddy Atlas. D'ailleurs, les spécialistes reconnaîtront les coups fétiches de ces champions du ring. De plus, EA a modélisé les











NBA LIVE

La main au panier

es demières années, EA Sports s'est taillé une réputation de valeur sûre en matière de simulation sportive. NBA 2001 a, semble-t-il, toutes les aptitudes pour devenir une grande simulation de basket-ball. Vous pourrez donc affronter toutes les superstars américaines. Vous retrouverez les statistiques 2000-2001 de la NBA. Les modes sont complets: Play-off, Tournois, Phases finales. Les fans de ce sport vont se régaler. Graphiquement, NBA 2001 sera à la hauteur de nos espérances. Le physique des basketteurs a été fidèlement reproduit et de nombreux effets spéciaux viendront ajouter au plaisir de jeu, par exemple, des

reflets sur le parquet. Reste à savoir si le titre détrônera le fantastique NBA 2K de Sega sur Dreamcast, l'ultime référence du genre.









PARTICULIERS, PROFESSIONNELS DU JEU VIDEO!

Vendez vos jeux, consoles et accessoires :



Playstation



Dreamcast



Nintendo 64



Gameboy



Playstation 2



PC/CD-Rom

Estimation et Paiement Immédiat

COMPACTS BOUTIQUE

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris © 01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

CHAUD!

- TURIOK 4. Le Doom-like d'Acclaim est déjà annoncé sur Nintendo Game Cube. Sortie prévue en 2002.
- POMME GRILLÉE. Les
 Américains ont bien de la
 chance! En plus d'avoir des
 glaces plus grosses qu'en
 France, et des slips plus
 larges, ils ont le droit de faire
 de la publicité comparative.
 Nouvelle victime de la



Introducing the all-new Power Mac G4.

Viged der 7551. Se un positive de le les Sen CD her DTI sel

campagne d'Apple : le
Pentium. Avec l'arrivée des
nouveaux G4 avec graveurs
incorporés, on pouvait lire, sur
le site d'Apple
(www.apple.com), le slogan
suivant : "Burn CDs, burn
DVDs, burn Pentium...". Nous,
ça nous fait bien marrer. Intel
(le fabricant des processeurs
Pentium), un peu moins...

PARIS-DAKAR. Ça y est, nous avons enfin les premières photos du jeu Paris-Dakar sur Playstation 2. Développé par Acclaim, ce jeu bénéficie de la licence officielle, et grâce à cela, nous retrouverons les vedettes de cette course ultramédiatisée. Les véhicules à conduire sont nombreux : motos, 4x4, camions... Bref, tous les véhicules qu'on peut voir à la télé écraser des Africains qui n'en demandaient pas tant.



(12

Alerte aux martiens!

e monde connaît encore bien des déboires. Cette fois-ci, ce sont des aliens qui ont envahi la Terre, semant le carnage sur leur passage et réduisant les humains à l'esclavage. Heureusement, un groupe de rebelle s'est rapidement constitué, dont des humains génétiquement modifiés. Vous incamez donc trois de ces résistants, dont le lieutenant Vaughan, dans un jeu d'action 3D à la troisième personne. Réalisé par la même équipe responsable de Medievil (Studio Cambridge de Sony), C12 vous transporte dans un monde futuriste assez sombre, avec vos armes pour seules amies. Le lieutenant Vaughan commence l'aventure armé d'une épée lumineuse (mais ce n'est toujours pas un sabrelaser de Jedi...). En avancant, il récupérera des mitraillettes et autres armes aussi bruyantes. Son œil est équipé d'une visée laser lui permettant aussi de scruter dans le noir.









ON

d'inspiration purement manga qui se déroule dans une ambiance futuriste. L'héroïne du jeu, Konoko, est une fliquette qui n'a pas peur des loubards. Après un entraînement intensif, elle ira flanquer des roustes aux méchants de la ville. Oni s'annonce comme un beat'em all où la liberté de mouvement est le maître mot. Konoko pourra sauter latéralement et effectuer plein de coups combinés avec les sauts. Ne vous attendez donc pas à beaucoup de subtilités dans ce jeu.





Le jeu vidéo autrement...

Nouveaux Concepts

V Nouveaux Services

✓ Nouveaux Magasins



NOS MAGASINS

15 bd Casimir Pelioutier 04100 MANOSQUE - Tel. 04 92 87 84 20

C. C. La Grandboucle 05000 BRIANCON - Tél. 04 92 20 39 43

7 Bd. Kennedy

04

05

13

06800 CAGNES SUR MER - Tel. 04 93 22 55 21 9 Rue Lepante - 06000 NICE Tél. 04 93 92 92 73 256 Avenue de la Californie 06000 NIÇE - Tél 04 93 71 55 71 ZI La Paoute - 06130 GRASSE Tél. 04 93 40 88 16

Cinq Avenues - 22 av Mai Foch
13004 MARSEILLE - Téi 04 91 34 45 00
37 avenue Cantini - 13006 MARSEILLE
Téi 04 91 78 96 75.
18 rue Guy Combaud Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME - Téi 04 91 31 04 62
15 rue Emile Zola - Mazargues
13009 MARSEILLE - Téi 04 91 40 32 43
ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE - Téi 04 91 85 22 22

13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES

24, avenue Jean Mermoz 13700 MARIGNANNE - Tél. 04 42 09 07 47

CC Champion route de la màyre 30200 BAGNOLS / CEZE - Tél.04 66 39 15 70 C.C. Leclerc - 30133 LES ANGLES Tél. 04-32 70 00 11

7, rue du 8 Mai 42110 FEURS - Tél. 04 77 26 54 38 75, rue Maréchal Foch 42300 ROANNE - Tél. 04 77 70 03 48 Rue du Petit Pont

CC Grand Var Est
83000 TOULON - Tél. 04 94 01 75 50
Immeuble le Victoria - AV. G. Clemenceau
83120 STE MAXIME - Tél 04 94 43 95 98
131. avenue de Lattre de Tassigny

83

84

131, avenue de Lattre de Tassigny 83140 SIX FOURS CC Intermarché ZAC La Poulasse 83210 SOLLIÈS PONT - Tél. 04 98 01 00 13 CC Champlon - 4 rue Georges Simenon 83400 HYERES - Tél 04 94 35 83 48 ZAC du chemin Roubaed CC Centr Azur - 83400 HYERES Tél. 04 94 38 81 16 66 rue Jules Barbier

83700 ST RAPHAEL - Tél. 04 94 83 74 23

88 Rue Colbert - 84120 PERTUIS

Tél. 04 90 09 74 04

150 Cours Gambetta

84300 CAVAILLON - Tél 04 90 78 39 52

NOUVEAUX PARTENAIRES, CONTACTEZ-NOUS 04 91 32 30 30 04 91 32 30 39 jiperez@free.fr

3615 STRATA'GAMES (2,23 F/mn)

VPC STRATA'GAMES TEL 04 92 02 19 04

EXOTISME

- ARRET EN LIGNE. Sega a annoncé l'arrêt au Japon du service en ligne de Sega Rally Championship 2 sur Dreamcast. Premier vrai jeu à offrir ce service de jeu network sur la console au Japon, ce sera aussi le premier chez Sega a s'arrêter. Il est vrai que plus beaucoup de monde ne s'y adonnait.
- ARRET DU DD64. C'est au tour de Nintendo d'arrêter le service en ligne du DD64 au Japon. Au contraire de Sega, les raisons sont différentes. Nintendo a amassé l'expérience voulue en terme de jeu et de service en ligne. Maintenant, le Japonais se concentre exclusivement sur la Game Cube et surtout, sur la Gameboy Advance.
- SHINCO 868. Voici le genre de truc qu'on ne trouve qu'à Taïwan ou à Hongkong. Le



Shinco 868 est un lecteur DVD affublé d'une fonction étonnante : il est aussi compatible Mega-CD. Bon, l'utilité reste encore à démontrer, mais après tout, pourquoi pas !

■ CD-R DE 8 CM. Nikon étudie la pertinence d'un support CD de 8 cm. Le japonais est arrivé à faire tenir 2 Go sur un support de cette taille.

Mais inutile de s'exciter. La Game Cube sera à l'abri du piratage, grâce à un codage physique sur la surface de ses DVD-ROM.



SIMON LE BON

Le Saint

ncore une adaptation d'une vieille série TV mythique! Mais là, c'est quand même Val Kilmer en vedette, dans la peau de Simon Templar, et Philippe Noyce (Sliver) aux commandes, donc pas des kékés, du moins en principe. Et. effectivement, l'adaptation est excellente, avec un Simon Templar à la hauteur de l'original (peut-être même mieux), et un scénario riche en rebondissements et en trouvailles. L'action se passe entre Moscou et Londres, où l'on retrouvera Simon, sous divers déguisements, mais pas en slip léopard, dans une sombre histoire mêlant technologie de pointe et mafia russe. La qualité de l'image et du son ravira votre installation home-cinéma, Malheureusement, pour un film de cette trempe, nous nous attendions à une avalanche de bonus, mais vous n'aurez droit qu'à la bande-annonce et aux commentaires du réalisateur, parlés ou sous-titrés.

DVD. Dialogues : anglais et français. Sous-titres : anglais et français.









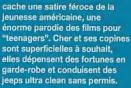


CLUELESS

adolescente "comme les autres", elle vit à Beverly Hills en Californie, et passe son temps à faire du shopping. Mais Cher (Alicia Silverstone) a un cœur d'or, et le jour où elle décide d'aider Tai, la petite nouvelle, à devenir une des filles les plus populaires du lycée, sa vie se corse. Sous ses faux airs de comédie à deux balles pour adolescents, Clueless



Enfin, la qualité de l'image du DVD est correcte. Et chose étonnante, le choix pour les sous-titres est très riche, il y même le turc !
DVD. Dialogues : anglais et français. Sous-titres : multilinaues.







SLEEPY HOLLOW



uand Tim Burton et Johnny Depp allient leur talent pour nous

quider dans un voyage fantastique angoissant, nos cheveux se dressent... d'admiration. Sleepy Hollow est une bourgade de la Nouvelle-Angleterre qui connaît bien des malheurs, depuis qu'un cavalier maléfique a été tué et enterré dans une forêt avoisinante. Depuis, le fantôme de cet affreux personnage hante la forêt. Mais en cette année de 1799, le cavalier est revenu du Royaume des Morts, et s'amuse à décapiter les habitants, à la recherche de sa tête qu'on lui a dérobée. C'est ce mystère que doit résoudre Ichabod Crane

(Johnny Depp), un homme de science, qui ne croit pas à ce genre de conte pour faire peur aux enfants. Nous reconnaissons bien là la patte de Tim Burton, avec ses ambiances noires et ses personnages torturés. Enfin, la qualité de ce DVD est exceptionnelle. Les petits plus nous en apprennent davantage sur le conte original de Sleepy Hollow, le making-of nous fait découvrir le travail effectué sur l'image et les effets spéciaux. De plus, votre installation sonore se régalera du son en DTS, en VO comme en VF | A intégrer absolument dans votre DVDthèque.

DVD. Dialogues ; anglais et français. Sous-titres ; anglais et français.













LA PLAGE

Vamos a la playa

ichard (Leonardo DiCaprio en slip de bain) est un jeune routard qui parcourt l'Asie en quête de sensations fortes. Dans un hôtel miteux de Bangkok, il rencontre Daffy, un personnage complètement halluciné qui lui fait part de l'existence d'une île paradisiaque. Le lendemain, accompagné d'un couple de Français (nos chers Virginie Ledoyen

et Guillaume Canet), Richard se rend sur ce bout d'Eden... Rapidement, le paradis se transforme en enfer. Ambiance tropicale, plages de sable blanc et chaud, mer turquoise... un vrai catalogue d'agence de voyages. Cependant, ce festival de belles images ne fait pas oublier le scénario un peu plat de ce film. DVD. Dialogues: anglais et français.

DVD. Dialogues : anglais et français. Sous-titres : anglais et français.



MIGNON

- SEAMAN PC. L'hommepoisson de Sega sévira aussi sur les PC japonais, sous la forme d'un programme de livraison d'e-mail. Il viendra aussi vous perturber dans votre travail quotidien, en nageant sur l'écran de votre ordinateur. Bien sûr, la reconnaissance vocale sera aussi conservée, et fonctionnera via un micro PC. C'est IBM Japan qui devrait en bénéficier dans un premier temps pour ses PC portables ou de bureau. Ils sont vraiment fous ces Japonais!
- Logique. Au Japon, Logitec, une société nippone (attention, ce n'est pas la marque Logitech que nous connaissons en France), a sorti un tout petit écran couleur de 5 pouces, qui s'escamote dans un PC en interne, un peu comme un disque dur extractible. Il est entièrement pilotable au



clavier et cela permet de se passer de son moniteur. Cet écran présente un avantage de taille (c'est le cas de le dire) pour les intérieurs japonais, qui doivent impérativement être équipés de plusieurs PC dans une pièce réduite.

■ Panarama. Au Japon,
Panasonic continue de sortir
des combinés hifi-DVD-TV,
tout en un. L'objet incorpore
quasiment tout ce que
l'audio-vidéo digital peut offrir
en ce moment. Le TH-15DTX1
est ce qu'on appelle une
intégration bien maîtrisée,
aussi efficace qu'un slip
kangourou. (NDSR: Gia
en slip kangourou? Tu le
crois, ça?)



Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

MERCREDI 31 JANVIER & SAMEDI 3 FÉVRIER



de réseau pour des partie

Vivez au cœur de l'action!

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups. toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 7 FÉVRIER & SAMEDI 10 FÉVRIER



vont devoir jouer, et jou

LES DÉMONSTRATIONS CHEZ MICROMANIA

MERCREDI 14 FÉVRIER & SAMEDI 17 FÉVRIER





ttaquer à la crème des otes sur les circuits les is difficiles au monde et une vitesse dignes de la PS2 : 5 modes de jou, 32 De 1 à 4 iousurs

MERCREDI 21 FÉVRIER & SAMEDI 24 FÉVRIER





Démonstrations en avant-première

ND JEU CONCOURS MSR SUR DREAMCAST

Pulvérisez vos records et gagnez une Opel Speedster

l'ons les détails du jou consours not Micromonia, fy qu'à le compe de messe Micromonia



Gratuite avec le premier achat! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer! * Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles

49 MICROMANIA ANGERS NOUVEAU C.Criel Géant - Espace Anjou - 49000 Angers - Tél. 02 41 25 03 20

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE Tol. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA OPÉRA Tél. 01 40 15 93 10 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA ÉOLE Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE Til. 01 56 80 04 00

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend. vos ieux PlayStation, Dreamcast. * Voir conditions à la caisse

5 M

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NORWEAN C.Crial Correfour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

- RÉGION PARISIENNE
- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE Tel. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN Tel. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR Tel. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON Tél. 01 61 04 19 00 91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
- 91: MICROMANIA ÉVRY 2 Tél. 01 69 77 74 02
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT MOUVEAU
 CCoid Carrelour 77340 Pontault-Combault Tél. 01 60 18 19 11

N

- **92** MICROMANIA LA DÉFENSE Tel. 81 47 73 53 23
- 93 MICROMANIA BEL'EST Tél. 01 41 63 14 16
- MICROMANIA PARINOR Tel. 01 48 65 35 39

O M

- 93 MICROMANIA ROSNY 2 Tel. 01 48 54 73 07
- MICROMANIA LES ARCADES Tél. 01 43 04 25 10
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL Tél. 01 45 15 12 06
- MICROMANIA BELLE-ÉPINE Tél. 01 46 87 30 71
 MICROMANIA CRÉTEIL Tél. 01 43 77 24 11
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD MOUVEAU C.Crial Carrefour 72100 Le Mans Tél. 02 43 84 04 79
- MICROMANIA BERCY 2 Tol. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY- Tol. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY Tel. 01 34 24 88 81 PROVINC
- 06 MICROMANIA ANTIBES Tél. 04 97 21 16 16
- MICROMANIA CAP 3000 Tél. 04 93 14 61 47
- MICROMANIA NICE-ÉTOILE Tél. 04 93 62 01 14 13 MICROMANIA VITROLLES - Tel. 04 42 77 49 50

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnezpeut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Driver 2 (PSX), Zelda : Mask of Majora (N64), Dynasty Warriors 2 (PS2)... Et les soluces des tops : Tomb Raider 'Sur les Traces de Lara Croft' (DC - PSX - PC), SSX (PS2), Shenmue (DC), Baldur's Gate 2 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.





COME ASSESSMENT CONTROL SAME

- MICROMANIA AUBAGNE Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN Tél. 04 95 05 33 45 14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- 21) MICROMANIA DIJON Tel. 03 80 28 08 88
- ST MICROMANIA TOULOUSE Tél. 05 61 76 20 39
- MICROMANIA MONTPELLIER Tél. 04 67 20 09 97
 MICROMANIA NANTES Tél. 02 51 72 94 96
- MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS Tél. 02 38 42 14 54 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
- MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL THE 03 26 86 52 76

- MICROMANIA NANCY Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Tél. 03 87 51 39 11
- 59. MICROMANIA RONCO Tel. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS Tel. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE Tei. 03 20 55 72 72
- 59) MICROMANIA LILLE V2 Tel. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE Tel. 03 21 85 82 84
 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT Tel. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG Tél. 03 88 32 60 70 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
- MICROMANIA MULHOUSE Tél. 03 89 61 65 20

- MICROMANIA ÉCULLY -Tél. 84 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU Tél. 0478 6078 82
- MICROMANIA LYON ST-PRIEST Tel. 04 72 37 47 55
- 67 MICROMANIA SAINT-GENIS Tel. 04 72 67 02 92
- 72: MICROMANIA LE MANS Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY Tel. 04 50 24 09 09 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tel. 02 32 18 55 44
- 83: MICROMANIA MAYOL Tél. 04 94 41 93 04 83: MICROMANIA GRAND-YAR - Tél. 04 94 75 32 30
- MICROMANIA AVIGNON Tel. 04 90 31 17 66
- MICROMANIA AVIGNON SUD Tel. 04 90 81 05 40



OFFRE RESERVEE AUX PROFESSIONNELS



LE DYD EN 3 LETTRES

2300 références disponibles sur stock





























23 éditeurs référencés





















TEL....



....

BON A REMPLIR POUR CATALOGUE GRATUIT.

A RENVOYER A:

SKD

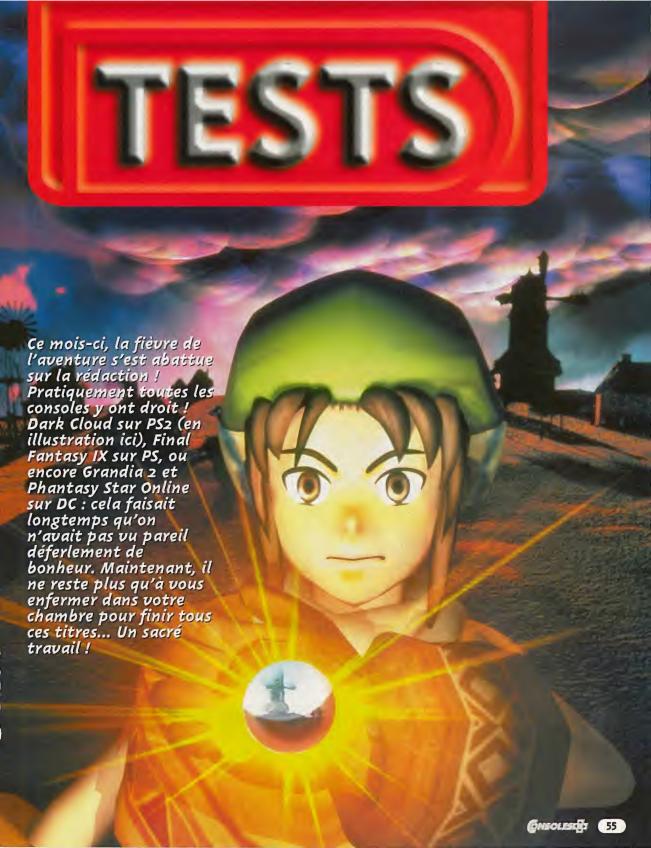
125, RUE DE TURENNE 75003 PARIS

TEL: 01 44 61 77 11 FAX: 01 44 61 77 22

SOCIETE .																					
ADRESSE	٠.									•		•	•	•	•		•	•	•		•

CODE POSTAL.....

E-MAIL....





Depuis Final Fantasy VII, la sortie d'un nouveau volet de cette saga est attendue avec impatience en France.
Ce neuvième volet aura mis six mois à débarquer chez nous. C'est peu comparé aux autres.

Playstation sera le dernier. Cela peut sembler triste de prime abord, mais l'est beaucoup moins orsqu'on se dit que sur chacune des consoles pour lesquelles des épisodes de FF ont été développés. c'était toujours les derniers qui s'averaient les meilleurs (FFIII sur Nes et FFVI sur Super Nes). Contrairement aux épisodes VII et VIII, ce neuvième opus s'éloigne de l'univers futuriste et revient en arrière pour nous faire (re)découvrir un monde heroic-fantasy. Fini les vaisseaux et les armes à feu, il faut maintenant "croiser le fer". C'est donc un véritable

e troisième volet sur

retour aux sources que nous offrent Hironobu Sakaguchi et son équipe. Les critiques reçues ont porté leurs fruits. Le Final Fantasy que nous connaissions sur PS change radicalement de visage. Pour preuve, les personnages du jeu ne sont plus aussi réalistes: plus petits, ils se voient désormais affublés de grosses têtes (le look Super Deformed). Mals malgré leur apparence enfantine, les heros vous feront vivre de folles

Des destins différents
Chacun des persos que vous
allez contrôler possède sa
propre histoire. Leur rencontre
n'est que le fruit du hasard, et
c'est pourtant ensemble qu'ils
vont découvrir le monde qui les
entoure. Final Fantasy IX ne
possède pas qu'une seule

aventures.

intrigue, et vous allez assister à toute une sèrie de rebondissements L'histoire commence avec Djidane, brigand et acteur de théâtre chez les Tantalas. Ce jeune humanoïde (mi-homme, mi-singe) est envoyé à Alexandria pour enlever la princesse du pays. Malheureusement, rien ne se passe comme prévu. Dans ce lieu, il va faire la connaissance de Bibi, qui souhaite connaître son origine et celle de son peuple (les Mages Noirs). Après l'enlèvement de la princesse Garnet, ils prennent le bateau, mais se font vite attaquer par la reine. Steiner, le commandant des Brutos qui avait pour charge de garder la princesse, fait alors son apparition. Le navire volant s'écrase, et nos quatre compagnons de fortune se



N'ayant volontairement pas joué à la version jap, j'attendais ce Final Fantasy avec impatience. Et je dois dire que je n'ai pas été déçu. Je le trouve beaucoup plus agréable que les deux premiers sur Playstation. En effet, on n'est pas obligé de parcourir la carte et de combattre des heures pour augmenter son level. Il grandit tranquillement, au fil de l'aventure. Square nous montre une fois de plus son talent. Malgré mon engouement, je tiens à dire que je le trouve moins réussi que Chrono Cross, mais excellent quand même.



Les symboles "?" et "!" vous indiquent qu'il est possible d'effectuer une action.











retrouvent perdus dans la forèt... Pour se sortir de là, ils devront parcourir une route longue et semée d'embûches.

Rebonds

Durant ce trajet, vous serez soumis à des tas d'épreuves Chacun des protagonistes devra affronter des ennemis et trouver les réponses à ses questions. Il ne sera pas rare que la troupe se sépare pour que chacun puisse vivre sa propre aventure. L'Active Time Event (ATE) est la principale nouveauté introduite par Final Fantasy IX. Petite explication: lorsque vous arrivez dans un nouveau village, les membres de votre troupe se séparent généralement pour régler leurs petites affaires. Vous en contrôlez un (généralement celui qui va effectuer les actions importantes). De temps en temps, vous entendez retentir son, et l'indication "Action Event" apparaît en bas de l'écran. Là, vous pouvez de la

TU VEUX MES CARTES?

Une fois que l'on se lance dans la recherche de cartes, difficile d'en sortir. Ce mini jeu est apparu pour la première fois dans Final Fantasy VIII. Le système reste identique dans ce volet. Les cartes disponibles ont cependant changé. Les chiffres sur les côtés sont désormais remplacés par des triangles qui indiquent les possibilités d'attaque. La théorie est difficile à expliquer, il vous faudra de la pratique pour comprendre toutes les subtilités que renferme ce jeu dans le jeu.



Pour proposer un duel, appuyez sur Carré. Sachez que tout le monde ne s'intéresse pas aux cartes.

Les cartes que vous avez en votre possession sont classées. Avant les duels, sélectionnez les cinq que vous allez utiliser.





La force et la position des cartes sont souvent décisives dans une partie. Réfléchissez avant de jouer.

Si vous gagnez, vous pourrez prendre une carte à votre adversaire. Si c'est un sans-faute, vous les gagnerez toutes.





Vous pouvez même acheter des cartes dans certaines boutiques.

HELP!

En attendant la soluce complète (dispo dès le mois prochain avec le mag), voici quelques petites astuces. Même si d'un point de vue général, Final Fantasy IX n'est pas très difficile, vous risquez d'être coincé plus d'une fois.



A Baramedia, pour aller rejoindre la princesse, il faut passer le garde bleu au premier plan.



Grimpez l'escalier à droite et allez parler au garde qui dort. Ensuite, amenez-le dans les chambres.



Après l'avoir assommé, volezlui son armure, cela vous permettra de passer tranquillement.



Pour affronter le Zaghnol et remporter la fête de la chasse, il faut se rendre au quartier commerçant. Parlez aux enfants et quittez les lieux. Sortez et rentrez deux fois de suite. Il sera là.



Dans les marais, attrapez les grenouilles avec Queena. Plus vous vous montrerez rapide, plus grande sera votre récompense.











FINATE FANTASY IX

d'aller voir ce qu'il advient de vos compagnons. Ces scènes sont présentées comme des petites histoires et vous permettront d'apprendre plein de choses (voir encadré). Pour faciliter vos recherches, des symboles apparaîtront au-dessus de votre tête lorsque vous vous trouverez près d'un endroit où il est possible d'effectuer une action (découvrir un objet, actionner un levier, etc.). Final ne serait pas Fantasy sans son lot de petites quêtes parallèles. Elles ne sont pas indispensables pour finir le jeu, mais constituent un challenge de taille pour tous les perfectionnistes qui ne lâchent pas un titre sans l'avoir terminé à 100 %.

De nombreux détails ont traversé le temps et les FF. Ainsi, les Chocobos sont toujours de la partie, même

Des Chocs et des Mogs

s'ils s'avèrent beaucoup moins présents. Les obtenir procure toujours un réel plaisir. Il en existe de différentes couleurs, et chaque type dispose

d'aptitudes qui lui
est propre. Mais ça, vous le
saviez déjà. Contrairement
à ces volatiles, les Mogs
ou Moogles vous
suivront tout au
long de
l'aventure. Ils

vous aideront à comprendre les subtilités du jeu, et vous

proposeront

d'accomplir quelques quêtes Issue du huitième volet, la collecte de cartes à jouer fait partie de vos objectifs. Il y en a 100 différentes, que vous pouvez obtenir soit lors de parties, soit après un combat, en les achetant ou encore en les découvrant (pour les plus rares). Cependant, le principe de ce jeu est toujours aussi flou, L'ATB (Active Time Battle), propriété de Square, est encore une fois présent lors des combats. Il s'agit d'un système rendant le facteur temps ultra important lors des affrontements.

La touche "Final"

Lors de la sortie de Final Fantasy VII, il y a quelques années, tout le monde fut stupéfait de son incroyable qualité graphique.
Depuis, chaque nouvel épisode est un régal pour les yeux.
Celui-ci ne déroge pas à

la rigio. Los docors en ED demeurent warment magnifiques et fourmillent de détails. Les pouvoirs sont aussi beaux qu'impressionnants. Mais plus que tout cela, ce sont les cinématiques entrecoupant le jeu qui vous cloueront une fois pour toutes sur votre fauteuil. Elles sont stupéfiantes, d'excellente qualité et très colorads. Le plus fort, c'est qu'elles intervennent à des moments cles du vu, sans aucun temps d'attente (pas de chargement ni d'écrans noirs).

Seuls petits bémols

Mais la perfection n'est pas de ce monde. Même si Final Fantasy s'approche de très près du sans faute, on regrettera la facilité globale du jeu. Certes, vous vous retrouverez parfois bloqué, mais pas autant que dans les autres titres de la serie. Ensuite, la traduction laisse parfois à désirer. Pourquoi avoir changé les noms? Le Zidane des versions japonaise et américaine devient Djidane, et Vivi, le Black Wizard très attachant du jeu, se prénomme Bibi dans la VF (comme la chanteuse). Sans parler de Steiner, le chef des Brutos. Mais, rassurez-vous, cela ne réduit en rien le plaisir que procure Final Fantasy IX, le dernier FF sur Playstation, dont on se souviendra comme étant le meilleur Final de la console 32 bits de Sony...

La puissance des attaques change selon le monstre. Le boss de l'eau est très sensible aux pouvoirs électriques.

CHOCOBOS ET MOOGLES

Les Chocobos sont devenus primordiaux dans Final Fantasy. Ce volet vous proposera une fois de plus de partir à la recherche de ces volatiles qui ont même une quête à eux. Quant aux Moogles, ils s'avèrent utiles à bien des égards.



Les Mogs vous proposent de vous reposer et de sauvegarder. Ils vous vendront parfois des objets.



Ça vous dirait de jouer les facteurs? Il faut transporter des lettres pour les Mogs. A la clé, des surprises vous attendent.



Vous trouverez votre premier Chocobo dans la forêt Chocobo, qui se trouve à droite après la ville de Baramedia,



Vous pouvez changer le nom de vos personnages. Heureusement!











Développeur: SQUARE

Contrôle: TRES BON

Difficulté: MOYENNE

Sauvegarde: OUI

Niveaux de difficulté: -

Compatible: DUAL SHOCK

Vibrations: MOYENNES

Parfaite. Meilleure que celle des autres FF. Avec Square, c'est normal.

Des décors jolis et très variés. Les persos

en 3D "pixelisent" lors des combats.

Editeur: SQUARE

RPG

1 JOUEUR

Version: **OFFICIELLE** Dialogues:

Textes: **FRANCAIS**

Pile et Face sont les deux assistants de la reine. Vous les rencontrerez durant toute l'aventure.

innovation bien sympa. Elle permet de savoir ce que font vos compagnons. L'ATE intervient à des moments bien précis du jeu. Les scènes dévoilées ne sont pas jouables, vous y assistez de manière omnisciente: vous vovez l'action et entendez les pensées de votre héros. La plupart des scènes vous permettront d'apprendre des choses, les autres sont de simples récréations, plus drôles qu'intéressantes.



vos persos se séparent. Pour le mettre en marche, appuyez sur Select.





scène selectionnée. Généralement, elle se passe dans un autre endroit de la ville





Ine fois que vous avez activé l'ATE, vous devez choisir la scène que



orsaue la barre

de Trance est

pleine, vous

lancez des attaques qui

font très mal

Les pouvoirs que vous utilisez varient selon le perso, son équipement et la taille de son slip

Après le demi-ratage du huitième épisode, je suis

sources d'inspiration originelles. Le jeu gagne en

personnages ont un aspect plus "ratatiné", je les

trouve bien plus recherchés que dans FFVIII. Dommage qu'ils aient

changé le nom du héros dans

cette version française. Mais peut-être

passé auprès de l'attaché de presse

de notre footballeur national. Car on

qu'utiliser le nom Zidane serait mal

est bien les Champions du monde,

contente que Squaresoft revienne enfin à ses

profondeur et en intérêt, et même si les

L'Active Time Event est une

L'ATE n'apparaît que lorsque



98%

92%

ANIMATION

MUSIQUE

BRUITAGES

PRESENTATION

GRAPHISMES

Rien à reprocher. Les persos bougent de manière très réaliste.

89%

On est loin des musiques des FFV et VI, mais elles sont tout de même sympas.

Pas grand-chose. Le bruit des pas change selon la surface du sol.

85%

DUREE DE VIE

Environ 40 heures. Les événements surgissent à un rythme très soutenu.

92%

JOUABILITE

Les débutants mettront un moment avant de comprendre tous les menus.

94%

INTERET

Ce dernier FF nous offre un agréable come-back dans un monde heroic-fantasy. Square s'impose comme le maître du genre.

96%



AVIS OUI!

Il faut en finir!





TEST WONDERSWAN

Considéré par les fans comme le jeu ayant défini le RPG, Final Fantasy débarque sur la portable couleur de Bandai. Un travail d'orfèvre de la part de Square pour donner une seconde vie à ce titre vieux de 14 ans. Hélas, le prix de vente du pack risque d'en effrayer plus d'un.

out le monde connaît les Final Fantasy sur Playstation. Mais les premiers volets sont inconnus du grand public français. Ce FF vit le jour à une époque où le RPG faisait ses premiers pas en jeu vidéo. Il fut d'ailleurs celui qui établit les normes du jeu de rôles telles que nous les connaissons. Vous composez une équipe de quatre personnages et vous partez à l'aventure. Le scénario n'est pas très évolué. L'histoire commence par l'enlèvement de la princesse Sarah. Vous êtes envoyé par son père pour la sauver des griffes de Garland, un des super méchants que vous allez rencontrer dans ce jeu. La suite de votre périple se déroulera de la même manière : un village, une quête... Il faudra également récupérer quatre Orbs capables de sauver la planète. C'est peu comparé aux productions actuelles, mais il faut se dire qu'à l'époque, c'était énorme.

Tout beau, tout neuf

La Wonderswan Color est une console qui en a dans le ventre. Il suffit de regarder Final Fantasy pour s'en convaincre. Le jeu a

subi de gros changements graphiques. Ainsi, les personnages sont plus détaillés et colorés. Les décors changent également. La disposition des routes et des villages n'a cependant pas bougé, contrairement à leur aspect graphique. De plus, les étapes du jeu s'enchaînent bien mieux. Ainsi, lorsque vous aurez rempli une mission, vous verrez des petites scènes. Cela rend l'aventure bien plus agréable. Les options ont également changé. Sur Nes, lorsque vous achetiez des armes et des armures, il n'était pas possible de savoir qui allait pouvoir les porter. Argent gâché donc. lci au moment des achats, vo



voyez exactement qui en a l'utilité et à quel point cela va changer ses statistiques. On se rapproche donc plus du RPG que nous affectionnons tant.

Le prix à payer

Bien sûr, ce titre est pour le moment entièrement en iaponais. Les options et les quêtes ne pourront pas être immédiatement comprises par les joueurs ne maîtrisant pas la langue. De plus, la console n'étant pas disponible officiellement, elle a un prix, et il

n'est pas négligeable. Comptez un peu moins de 2 000 francs pour obtenir le pack "console + jeu". C'est cher, mais quand on aime, on ne compte pas. La PS2 en est un bon exemple.



d'attaquer plusieurs ennemis en même temps.

Garland est le premier boss. Avoir un level 3 est recommandé si vous voulez en venir à bout facilement.

oui! oui! **AVIS**

KAEL

C'est un plaisir de rejouer à ce titre d'anthologie. Sur la Wonderswan, le jeu en devient encore plus agréable. Les graphismes sont magnifiques, et le jeu en lui-même est très prenant. Bien sûr, le

japonais pourra vous embêter, mais certainement pas vous bloquer (c'est très linéaire). Ensuite, les options gagnent en clarté. L'équipement coûtant cher, on

n'achète plus rien inutilement, Enfin, il est clair que le prix très élevé risque de vous coûter jusqu'à votre slip. Mais cette machine n'est pour le moment pas encore prévue dans notre pays. Et on le sait, ce qui est rare est cher...

HELP!

Le jeu est difficile. Square a même augmenté la fréquence des combats. Si vous n'assimilez pas de suite les options, vous ne passerez pas le premier boss. Voici donc leur traduction.



Voilà le menu le plus important du jeu : equipement. Ici, trois options s'offrent à vous : équiper, automatique et retirer.



De haut en bas: items, magies, equipements. statistiques, placement, quitter et options de jeu.

-174·5 217366 X m	15
00 00 00 UV	34
W1 6/6 (17847	
0/0 d/4 + 10932 0/4 0/0 + 7217	
288	- 14
EDMARAS 40-16000F-UNA	13

Les magies ne se gagnent pas, nais s'achètent. Les oires servent à attaque et les lanches, aux soins.







C'est dans les villages que vous pouvez faire des courses et sauvegarder. Vous récolterez aussi des tas d'informations.

AVIS OUI!

Quel dépoussiérage ! Square a vraiment accompli un travail étonnant. On dirait le graphisme et la finesse d'une Super Nintendo! C'est donc une joie de retrouver Final Fantasy, et d'y rejouer encore des nuits entières. Enfin. moi je ne pourrai pas, car mes petits yeux bridés ne supporteraient pas de devoir se concentrer autant sur un écran de si petite taille (aussi grand soit-il pour

> une console portable). Mais que cela ne vous gâche pas le plaisir de redécouvrir ce jeu mythique!

GIA

RECYCLAGE

Graphiquement, Final Fantasy n'a plus rien à voir. Pour vous. lecteurs de Consoles+, voici la preuve par l'image. La différence est frappante.



Sur Nes, les combats se déroulent sur un écran noir découpé en quatre parties.



Sur Wonderswan, les combats se déroulent dans de vrais décors.



Sur Nes, les décors sont confus et très pauvres en couleur.



Sur Wonderswan, il sont très détaillés et les couleurs sont variées.



Version : IMPORT

Dialogues :

Textes: **JAPONAIS**

Développeur : SQUARE

 Éditeur : SQUARE RPG

1 JOUEUR

Contrôle : BON Difficulté : ÉLEVÉE

Niveaux de difficulté : -

Sauvegarde: OUI Compatible: -Vibrations: -

PRESENTATION

Une nouvelle mise en scène où tout s'enchaîne parfaitement.

GRAPHISMES

Les décors sont superbes et très diversifiés.

ANIMATION

Pas de véritables animations dans ce jeu.

MUSIQUE

Portable oblige, les musiques grésillent un peu.

BRUITAGES

Rien. Square a conservé les bruitages d'époque, peu nombreux et atroces.

DUREE DE VIE

Beaucoup moins longue que les autres FF, mais comptez une dizaine d'heures.

JOUABILITE

Très simple. Il faut juste se faire aux menus entièrement en japonais.

INTERET

Ce FF n'a graphiquement plus rien à voir avec l'original. Les "cut scenes" donnent plus de vie. Si le japonais ne vous fait pas peur, sautez sur ce bijou de RPG.

89%

90%

92%

86%

80%

85%

85%

DAYTONA USA 2001

Voici enfin le Daytona sur Dreamcast. Nous étions tous impatients de jouer à cette adaptation de la célèbre borne d'arcade, et vu la qualité des titres Dreamcast en ce moment, il était normal d'en attendre beaucoup...

as de cinématique d'intro, pas d'écrans tape-à-l'œil, on entre directement dans le vif du sujet: Arcade ou Championnat? Quatre voitures sont proposées, ainsi que cinq trains de pneus différents. Ce choix de véhicule et de pneus est important, car le tracé des circuits varie énormément. En clair, il sera quelquefois impossible de gagner une course si l'on ne possède pas la bonne configuration. Sur ces tracés, on rencontre diverses difficultés: virages longs, chicanes, courbes serrées, dévers, longues lignes droites... Et, bien sûr, on retrouve les dénivelés hallucinants, bien connus des adeptes de la borne d'arcade. Côté décors, le jeu reste fidèle à

celui des salles: simples mais plutôt jolis. Les caisses sont bien modélisées, et on assiste quelquefois à de beaux reflets et effets de lumière. On est cependant loin du visuel des grands jeux de caisses de la Dreamcast, comme par exemple F355 ou MSR.

Conduite brutale

Contrairement à la version arcade qui offrait un plaisir de conduite quasi immédiat, ici il faut un bon temps d'adaptation avant de maîtriser sa machine. La sensibilité du pad y est pour beaucoup, et le calibrage dans le menu des options n'y change pas grand-chose. Il en résulte une conduite délicate, et peu précise. Les voitures virent par à-coups, et il faut une bonne

dose de sangfroid pour trajecter proprement. D'un autre côté, il faut aussi maîtriser les grands dérapages accompagnés de rétrogra-

dages furieux pour négocier les virages serrés. De plus, il est nécessaire de jouer en boîte manuelle si l'on veut avoir une chance de monter sur le podium. En effet, le niveau est particulièrement élevé, et il est conseillé de ruffer un max, sans faire de fautes... Au final, le jeu est sympathique, mais n'offre pas les sensations de la borne d'arcade. Moins plaisant, moins fun, le jeu risque vraiment de déceveir son adaptes.



Quelques circuits comportent de jolis petits tunnels. Le bruit des moteurs y change.







AVIS OUI, MAIS...

On s'amuse avec ce Daytona USA 2001, mais on ne peut s'empêcher d'être déçu. Certes, l'esprit de la borne d'arcade est là, mais le fun et la

facilité de pilotage ont diminué.
On a vraiment l'impression de se battre contre son véhicule, la sensation de ne pas en être totalement maître domine. On pouvait également espèrer un petit relookage des graphismes, mais bon je chipote. Au risque de m'attirer l'opprobre des puristes (dont je tairai le nom), je dirai que Daytona est un très bon ieu, mais pas un hit...

ZANO

TEST DREAMCAST



et facilité de pilotage.



Les caisses sont stylées et bien modélisées.



Les gamelles sont fréquentes. Il faut avoir le slip bien accroché. négocier ces montées. 474



offrent de bonnes sensations.



frôle les 350 km/h. Autant dire que ca

AVIS OUI, MAIS...

POSITION

par les connaisseurs. De prime abord, le moins que l'on puisse dire est qu'il risque de laisser nombre de joueurs dubitatifs. A part une vitesse d'animation optimisée, ce Daytona ne se différencie pas tellement de son prédécesseur. Les réglages sur les voitures permettent de relancer l'intérêt et la profondeur des parties. Les circuits manquent de variété et. au final, le pilotage demande un temps d'adaptation inédit pour un jeu orienté arcade. Un Daytona classique mais un peu décevant.

Ce nouveau Davtona est particulièrement attendu

Une des raisons du succès de Daytona tenait à ses tracés originaux et riches en sensations, Evidemment, on retrouve ces circuits dans le jeu Dreamcast, mais ils ne sont pas tous accessibles dès le début. Il va falloir les débloquer en mode Championnat.



Il vaut mieux avoir une caisse avec une bonne accélération pour



En vue intérieure, les tracés

Au bout de cette descente, or

Version:
IMPORT

Dialogues: ANGLAIS

ANGLAIS

Textes:

Développeur: SEGA Éditeur: SEGA **COURSE DE VOITURES**

1-2 JOUEURS + INTERNET

Contrôle: MOYEN

Difficulté: PROGRESSIVE Niveaux de difficulté: 3

Sauvegarde: VM

Compatible: PURUPURU PACK **Vibrations: MOYENNES**

PRESENTATION

Pas d'intro, mais des menus simples et fonctionnels.

GRAPHISMES

Pas terribles pour de la Dreamcast, mais l'ensemble est plutôt joli et coloré.

ANIMATION

Aucun problème de ce côté, mais la vue intérieure n'est pas très confortable.

MUSIQUE

Discrète mais agréable.

BRUITAGES

Le strict minimum, et ils ne sont pas assez variés.

DUREE DE VIE

Le nombre de circuits est satisfaisant, et le mode en ligne promet d'être chaud!

JOUABILITE

Très incisive, le moindre à-coup est fatal. Un temps de prise en main est nécessaire.

INTERET

Daytona est toujours plaisant, mais la délicatesse des commandes nuit au plaisir, et les adversaires sont trop bêtes. **87**%

82%

89%

92%

82%

82%

89%

85%



Testé en version import il y a deux mois (C+ 107), ce Moto GP nous avait plutôt séduits. Aujourd'hui, il est disponible en Europe, et c'est avec plaisir que nous repartons pour quelques tours de piste.

grand-chose n'a changé entre la version japonaise et cette version européenne. A part bien sûr l'ensemble des textes qui ont été traduits en français. On retrouve donc le mode Arcade et ses cinq courses, le Championnat, les modes Challenge et Duel. Les pilotes et leurs bécanes sont les mêmes, et l'on roule donc toujours aux côtés de grosses pointures.

première vue, pas

Un jeu complet

Contrairement à beaucoup de ieux de course à licence, ce Moto GP ne se contente pas de proposer un simple Championnat. Pour pimenter les compétitions, les développeurs ont ajouté un mode Challenge qui regroupe une cinquantaine d'objectifs. On y trouve, par exemple, des épreuves spéciales chronométrées sur une portion de circuit, qui peuvent se comparer aux épreuves des

permis dans les autres jeux. On dispose d'une trentaine de secondes pour passer une série de courbes, ou effectuer un départ canon. Les autres challenges se réalisent dans les autres modes, soit en Time Attack, soit en Arcade, soit en Championnat, II faut, par exemple, doubler quinze concurrents en un tour, terminer premier de la saison dans chaque niveau de difficulté, etc. En réussissant ces challenges, on débloque de nouvelles motos et pilotes, des photos de circuits, et on accède aux cinq tracés en "reverse".

Pilotage technique

Sur la moto, le jeu réclame la plus grande attention de la part du pilote, ainsi qu'une bonne dose de sang froid. Il ne faut pas être brusque, surtout si I'on choisit l'option simulation. Il faut travailler ses entrées en

SUZUKI

virage et arrondir au maximum les courbes, trajecter à mort quoi... Bref, tout se joue au freinage et à l'accélération, le placement en courbe est primordial. Au début, le comportement des bécanes surprend, et on les trouve étonnement lentes dans les virages. Mais, petit à petit, on se familiarise avec les techniques de pilotage et les circuits, et l'intérêt du jeu prend alors toute son ampleur. Bref, le pilotage est captivant et assez réaliste, le seul regret est qu'il n'y ait que cinq circuits différents pour s'exprimer.

Une bonne réalisation

Visuellement, ce Moto GP tient la route, et il semble que cette version européenne

On retrouve les trois personnages cachés. Ici c'est Klonoa sur son Solex.

soit un peu plus colorée que son aînée japonaise. Côté animation, le décor défile très bien, et la sensation de vitesse est excellente, surtout en vue intérieure. Bon, il y toujours un peu de scintillement, mais nous sommes quand même devant l'un des plus beaux jeux de moto sur console. Seul le bruit des bécanes décoit un peu, et soûle au bout de quelques heures. Regrettons également l'absence d'un mode Slip. Mais bon, ce titre s'impose quand même comme un incontournable pour tout passionné de moto et adepte du pilotage technique.

OUI! AVIS

Plus je joue à ce Moto GP, plus je le trouve intéressant. Il est vrai que la conduite surprend lors des premiers tours de roues, mais dès que l'on a pigé le truc, il devient difficile d'en décrocher. Le mode Challenge v est pour beaucoup... En tout cas, les sensations sont là, seule l'IA des adversaires laisse un peu à désirer. Enfin, côté graphismes, ce jeu est quand même très beau, et la retranscription des circuits est impeccable. Bref, si vous aimez les deux-roues, foncez!

ZANO

'accélération **CHEOLEGI**I

Les bécanes

lèvent souvent

le nez à







AVIS oui!

Comme beaucoup de joueurs, la conduite m'a un peu dérouté lors des premières minutes. Mais, petit à petit, on sent sa moto dans le pad et on se prend au ieu des trajectoires parfaites. On doit trouver le juste milieu entre courbes souples et freinages incisifs. Par contre, j'aurais aimé des réglages plus profonds et quelques pistes supplémentaires. Mais bon, dans l'ensemble, ce Moto vaut le détour et vous occupera de belles heures. TOXIC



Il y a toujours de magnifiques Replays après chaque épreuve.

TRAJECTER A MORT ET **ENROULER** DU CABLE

Ce Moto GP est technique, et gagner les courses nécessite une bonne maîtrise de sa machine ainsi qu'une bonne connaissance du circuit. Les réglages proposés ne sont pas franchement convaincants, mais ils permettent quand même d'améliorer le freinage ou la tenue de route en courbe.



La meilleure trajectoire est bien sûr l'intérieur, avec une remise progressive des gaz en sortie.



Les chicanes sont traîtresses, il faut les couper le plus possible sans rouler dans le sable.



Il faut souder la poignée le plus tôt possible en sortie de courbe pour enrhumer les autres dans les lignes droites.



- Version: **OFFICIELLE**
- Dialogues:
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: NAMCO Éditeur: NAMCO
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON Difficulté: FAIBLE

Niveaux de difficulté: 3

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK 2 Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION

Une cinématique énergique et magnifique. Des menus stylés et fonctionnels.

GRAPHISMES

Pas vilains du tout, mais un peu tristes. Il y a encore du scintillement.

ANIMATION

Rien à dire, le défilement est excellent et aucun clipping n'est perceptible.

MUSIQUE

Quelques thèmes agréables, mais on s'en passe sans problème.

BRUITAGES

Relativement complets, mais les moteurs manquent de pêche et de réalisme.

DUREE DE VIE

Cinq circuits, c'est un peu juste. Mais le mode Challenge est là pour nous motiver.

JOUABILITE

Un temps d'adaptation est nécessaire, mais après c'est le bonheur...

INTERET

Pas de gros défauts et beaucoup de qualités. Les adeptes de simulation de moto vont prendre leur pied!

90%

90%

94%

80%

88%

88%

88%



sont d'une grande finesse et les animations gagnent en fluidité. Les décors, même s'ils sont un peu flous, sont riches en détails. On se rapproche du mythique GoldenEye grâce au mode Multijoueur et aux très nombreux niveaux secrets à débloquer.

NIIICO

TEST NINTENDO 64

Vos adversaires sont partout. On en trouve parfois accrochés aux câbles d'ascenseur.

Les lunettes à rayons X permettent de voir à travers les murs.

Ne comptez pas vous accrocher au ballon avec le grappin: contentezvous d'attraper la corde qui pend.



certains

Montre : grappin



Certaines armes, comme le Magnum,

tuent vos adversaires d'un seul coup.

AVIS oui!

Décidément, c'est toujours la N64 qui rend le mieux justice à James Bond. Bien qu'il ne soit pas tout à fait au niveau du génial GoldenEve, Le monde ne suffit pas est un excellent jeu d'action en 3D. Tous les ingrédients des films de 007 sont au rendez-vous: des armes variées pour blaster les ennemis et toute une panoplie de gadgets qui vous permettront de remplir les nombreuses missions. Ce jeu bénéficie d'une réalisation soignée, avec notamment des graphismes colorés, grâce à l'Expansion pack. De plus, les

fans apprécieront les extraits du film diffusés

avant chaque mission. Une réussite.

Comme dans GoldenEye, et plus généralement, comme dans la plupart des Doom-like, Le monde ne suffit pas dispose d'un mode Multijoueur. Différentes parties sont proposées, et pas moins de 15 niveaux vous attendent. En fonction du niveau de difficulté choisi et du temps mis pour terminer certaines missions, vous débloquerez certains niveaux multiloueurs.



L'originalité du mode Multijoueur: on peut jouer à quatre simultanément sur un même écran...



mais aussi seul contre 3 bots, comprenez des adversaires dirigés par la console N64. On joue alors en plein écran.



- Version:
- Dialogues: **ANGLĂIS**
- Textes: **FRANCAIS**
- **Développeur: EUROCOM**
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON

Difficulté: PROGRESSIVE Niveaux de difficulté: 3 Sauvegarde: CARTE-MÉMOIRE

Compatible: KIT VIBRATION **RAM PAK**

Vibrations: ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Des cinématiques très courtes entre les niveaux. Tous les textes sont en français.

GRAPHISMES

Le Ram Pak offre des graphismes plus fins et une grande fluidité.

ANIMATION

Les mouvements en motion capture sont superbes. On se croirait dans un film.

MUSIQUE

Le thème du film est sous-exploité et la musique se fait rare durant le jeu.

BRUITAGES

DUREE DE VIE

Le mode Solo est très bien fichu et différent de la PS. A quatre, on rigole!

JOUABILITE

La prise en main est excellente et le personnage répond à nos exigences.

Ce James Bond est un excellent Doom-like qui surclasse la version PS grâce à une action soutenue et un mode Multijoueur superbe.

OFFICIELLE

Éditeur: ELECTRONIC ARTS

DOOM-LIKE

80%

85%

89%

90%

Toutes les voix sont digitalisées et d'un excellent niveau... mais en anglais.

88%

82%

90%

INTERET

90%





e titre est le premier grand RPG traditionnel sur la console 128 bits de Sega. Et quelle claque! Développé par Game Arts, Grandia II n'est pas la suite directe du volet sorti il y a pas mal de temps sur Saturn et Playstation, II en reprend cependant le principe. Vous incarnez Ryudo, un missionnaire des Geohound. Vous êtes engagé par le prêtre de Granas pour escorter Elena jusqu'à une église afin qu'elle participe à l'emprisonnement de Valmar, pour l'empêcher de revenir sur terre. Les choses ne se passeront pas comme vous l'auriez espéré... Vous devrez ensuite mener la belle prêtresse jusqu'à une autre église. Durant votre périple, vous ferez la connaissance d'un tas d'autres personnages, et vous découvrirez le terrible secret que cache Elena.

Aventure en 3D

L'aventure se déroule de manière très linéaire. Vous arrivez dans un nouveau lieu. vous rencontrez les villageois. vous les aidez, et vous continuez votre route. Tel sera votre pain quotidien. Au cours de ces quêtes parallèles, vous pourrez en apprendre de bien bonnes sur l'histoire du pays et les origines de Valmar, Utilisant les hautes capacités de la Dreamcast. Grandia II est entièrement en 3D (personnages et décors). Pour se déplacer au mieux, vous pouvez effectuer des rotations de caméra. Cela peut s'avérer important pour découvrir certains objets cachés et des passages menant à la suite des niveaux, Graphiquement, ce titre est saisissant. Les textures sont belles et fines, et les détails ne manquent pas. Les grands déplacements s'effectuent directement sur la carte, en plaçant le curseur à l'endroit voulu. Cela évite les longs trajets, parfois inutiles. Contrairement à beaucoup de RPG, les ennemis sont visibles à l'écran. Les combats à répétition n'ont donc plus lieu d'être. Mais vous devrez quand même en faire, histoire de gagner de l'expérience et des sous, avec lesquels vous achèterez de l'équipement puissant. En effet,



TEST DREAMCAST

En parlant à tout le monde, des missions vous seront confiées. Les réussir est indispensable pour continuer l'aventure.



Grandia II n'est pas bien difficile. Il comporte cependant son lot de petites choses à découvrir, juste pour le fun. Ensuite, il y a quelques astuces qu'il faut connaître, si vous ne voulez pas vous perdre dans les larges donjons en 3D.



Ce petit renard est la mascotte du ieu. De nature craintive, il se méfie de vous.



Pour gagner sa confiance, il faut le nourrir. Il raffole des poof nuts et en désire trois. Les deux premières se trouvent dans la grotte, et la dernière vous est remise par un villageois.



Pour vous remercier. vous accompagnera et éclairera votre route. Trop cool!



Dans les donjons, des balises servent parfois vous repérer, Allumez toutes les torches, Yous savez ainsi par quels endroits vous êtes déià

IUSTE POUR LE PLAISIR

Les pouvoirs vont vous étonner. Ce mélange 3D/images de synthèse est stupéfiant. Pour vous, lecteurs de Consoles+, en voici un échantillon. Attention les yeux!



🚺 Ce pouvoir a pour effet de rapprocher les membres d'une même équipe. Joli!







DOMESTIC STREET



CNOOLES. 69

TEST DREAMCAST

ce serait bête de se retrouver en slip devant un boss bien costaud. De plus, Game Arts a voulu innover, dans les combats. Le facteur temps a pris de l'importance (comme dans Final Fantasy).

Des combats pêchus

En bas de l'écran, une jauge est découpée en trois parties: attente, commande et action. Des petits symboles représentant les combattants la parcourent. Dans la première partie, ils attendent. Dans la deuxième ils préparent leur action, et dans la dernière, ils l'exécutent. Selon les personnages et la commande qu'ils ont à faire, le mouvement sera plus ou moins rapide. Les combats se déroulent à un rythme très soutenu et les temps d'attente sont infimes. Il existe trois sortes d'attaques. La première, le Combo, permet d'infliger deux coups à son adversaire. La deuxième est le coup "critique". Il fait moins mal que le premier, mais a la capacité de retarder l'attaque de l'adversaire. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez même gagner un long combat sans prendre un seul coup. La dernière attaque, vous vous en doutez, c'est la magie. Et c'est là que ça se complique.

Magies de synthèse

Cette dernière option se divise en deux catégories: skill (aptitude) et attaque magique. Au départ, vos personnages sont très pauvres en attaques. Après chaque victoire sur un monstre, vous gagnez de l'argent (logique!), des items (relogique!), mais, également, des points de magie (MP) et de "spécial" (SP). A partir de là, vous êtes libre de faire évoluer les personnages. Petite explication: les nouvelles aptitudes ne s'acquièrent pas avec l'expérience, Il faut les acheter. Cela s'effectue hors du champ de bataille. Plus la magie ou l'attaque est puissante, plus elle coûte cher. D'autres paramètres doivent également être pris en compte (voir encadré). Les incantations, même si elles ne sont pas aussi jolies que dans Final Fantasy (le top), sont tout de même incroyablement

TRANCE OF THE PARTY OF THE PART

réalisées. Les développeurs ont habilement mélangé 3D et image de synthèse. On en prend vraiment plein les yeux. Le plus dingue, c'est qu'on ne distingue pas toujours la différence entre le jeu et les scènes qui s'interposent. Il faut vraiment le voir pour le croire.

Des menus complets

La compréhension de toutes les options du jeu ne pourra pas se faire immédiatement. Il y en a des tas, Heureusement, vous pouvez à tout moment aller voir Mr-Tutorial, qui vous expliquera tout ce que vous désirez connaître. Ecoutez bien ce qu'il a à vous dire. Si vous ne le faites pas, vous serez perdu et vous ne pourrez pas profiter pleinement de vos acquisitions (armes, œufs, etc.). Ses explications évolueront au fil de votre aventure: n'hésitez pas à aller le voir le plus souvent possible.

En attendant Skies of Arcadia

Malgré son aspect traditionnel, Grandia II est un RPG ultracomplet. Il vous livrera sa richesse au fil de votre progression. Et malgré son côté linéaire, vous serez captivé par le scénario et les musiques, composées par une pointure, Noriyuki Iwadare. En attendant Skies of Arcadia, l'autre gros titre du genre, laissez-vous tenter par ce jeu. Son seul défaut est de ne pas être traduit en français, et c'est bien le seul...

FIGHT CLUBS

Contrairement à beaucoup de RPG, les petits combats dans Grandia II ne sont pas répétitifs et ennuyeux. Ils vous demanderont même un peu de stratégie. En effet, réussir à ne pas se faire toucher est un challenge de taille.



Le Critical permet de retarder l'attaque de l'adversaire que l'on touche.



Si le timing est bon, il est possible d'attaquer un ennemi à plusieurs. Bonjour les dégâts!



Les magies peuvent logiquement être lancées. Les effets de lumière sont bien travaillés.



Le counter a pour effet d'annuler l'attaque que l'ennemi devait vous lancer. Un coup de chance bien cool.

Les sauvegardes s'effectuent soit dans les auberges, soit grâce à ces cônes multicolores.



TEST DREAMCAST



- Version:
 OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAISTextes: ANGLAIS
- Développeur: GAME ARTS
 - Éditeur: UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR

Contrôle: BON
Difficulté: MOYENNE
Niveaux de difficulté: Sauvegarde: OUI
Compatible: Vibrations: -

PRESENTATION

Rien de transcendant. Les quelques cinématiques sont très médiocres.

GRAPHISMES

De haut niveau! Ce n'est ni Shenmue ni Eternal Arcadia, mais la 3D est très fine.

ANIMATION

Très réaliste. Il est possible d'effectuer des rotations trés rapides.

MUSIQUE

Très bonne. Ça fait plaisir d'entendre des thèmes qui sonnent vraiment RPG.

BRUITAGES

Les voix en anglais sont sympas. Dommage qu'elles interviennent peu...

DUREE DE VIE

Environ 40 heures. De nombreuses heures en plus pour tout débloquer.

JOUABILITE

Des menus complexes. Mais le tutorial est si bien fait qu'on apprend très vite.

INTERET

Premier grand RPG de la Dreamcast, Grandia II arrive à point nommé pour satisfaire tous les fans. Une véritable bombe... en anglais. 95%

82%

94%

92%

95%

90%

93%

92%





Armored Core 2 est la suite du premier volet sorti il y a longtemps sur PS. Les robots reviennent pour un titre similaire. mais boosté à la puissance PS2.

rmored Core vous propose de prendre les commandes de robots de combat suréquipés et de réussir les diverses missions que vous avez choisi d'accomplir. Dans cet épisode, vous êtes sur Mars, une des nombreuses colonies terriennes. Vous venez d'intégrer l'équipe des Raven, déjà présents dans le premier volet sur Playstation. Pour gagner votre croûte, il faut aider ceux qui sollicitent vos services. En effet, vous incarnez une sorte

grandes organisations ou des groupuscules secrets vous demanderont d'accomplir diverses missions à travers la planète rouge. Les objectifs à remplir sont très diversifiés, et vont de la protection rapprochée à la destruction de masse. Si vous réussissez, vous gagnerez de belles sommes d'argent qui s'avéreront bien utiles.

Chaque détail compte

Plus vous avancerez dans le jeu, plus la difficulté se fera sentir (normal).

Chaque étape vous

chasseur

moments, il faudra faire preuve de rapidité; et à d'autres de puissance. Il faut donc

constamment modifier son robot en fonction des besoins. Ces changements s'effectuent entre les missions. Il est possible d'acheter et de vendre des tas d'accessoires, mais attention, il faut veiller à ne pas trop surcharger son engin, ni à dépasser la puissance maximale autorisée.

des aptitudes

certains

bien précises. A

Excellent à deux

Le principal intérêt du premier volet résidait dans le mode 2 joueurs: un jeu de combat de robots, un peu à la manière de Virtual On (Sega), qui fit jadis

fureur en arcade. Ce volet propose comme son aîné deux modes Multijoueur. Le premier en écran splitté, et le deuxième avec le câble Link. Pour ce mode, il est possible de charger le robot que vous utilisez dans le mode Mission depuis votre cartemémoire. Par rapport au premier volet, il est clair que le jeu gagne en beauté. Même si l'on constate les habituels problèmes de mémoire vidéo, les développeurs ont fait un travail admirable. Ajoutez une longue durée de vie et une bonne grosse difficulté, et vous obtenez presque un hit. Presque, car Amored Core 2 est beaucoup trop lent, et le plaisir s'en trouve diminué...

pratique et évite de

perdre du viser.





OUI, MAIS... **AVIS**

> long et vraiment sympa. De plus, les objectifs des missions sont très variés et il est possible de choisir celle que l'on désire effectuer. Le tableau aurait pu être parfait, s'il n'avait pas été gâché par un problème de jouabilité. Ce jeu étant très lent, on ne peut pas faire ce qu'on veut. Les ennemis attaquent de tous les côtés, et on se retrouve vite coincé: impossible

Amored Core fait honneur à la PS 2. Le jeu est

de shooter ou d'esquiver au bon moment, Frustrant!

KAEL

CRÉATION

Ce qu'il y a de bien dans Amored Core, c'est que l'on peut vraiment créer le robot de ses rèves. Mais pour ça, il faut de l'argent et du temps. En effet, les diverses parties du robot coûtent cher, et l'élaboration d'un "beau" logo vous demandera du temps.



Grâce à l'argent que vous aurez gagné vous pourrez acheter plein d'équipement.



Dans le garage, vous assemblez les parties de votre engin de guerre.



L'éditeur de logo demande un temps d'adaptation. Avec de la patience, on arrive à faire des choses pas trop nulles.

OUI, MAIS...

J'avais joué à Armored Core lors de sa sortie sur

la première Playstation, je m'étais pris d'intérêt

japonais). Il n'a jamais été très rapide dans son

Sega. Cette version PS2 est bien

déroulement, contrairement à Virtual On de

entendu plutôt jolie: textures soignées et détaillées, nombreux effets spéciaux. Pas de quoi se taper la tête contre les murs néanmoins. Le gros défaut du

ieu, c'est sa lenteur et sa jouabilité. Si

ces deux paramètres avaient été plus

travaillés on aurait eu un hit. C'est bien

pour ce petit jeu de mechas (énormes robots

dommage...





bien dans

'ambiance



Les nombreux effets spéciaux sont très sympas.



Les attaques surviennent de partout. Il faut être prudent et ne pas foncer tête baissée.



- Version:
 OFFICIELLE
- Dialogues:
 ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Péveloppeur: FROM SOFTWARE
- Éditeur: UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: MOYEN
Difficulté: ÉLEVÉE

Niveaux de difficulté: 2 Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK

CÂBLE LINK

Vibrations: BONNES

PRESENTATION

Les scènes sont courtes mais bonnes. Elles mettent dans l'ambiance.

GRAPHISMES

Des décors vides, des robots détaillés et des problèmes liés à la faible mémoire vidéo.

ANIMATION

C'est fluide mais trop lent. Un peu plus de pêche aurait été la bienvenue.

MUSIQUE

Atroce. Même pour les fans de techno.

BRUITAGES

Excellents. Ça explose dans tous les sens. Dommage qu'on ne les entende pas plus.

DUREE DE VIE

Ultra longue, et les divers modes vous amuseront très longtemps.

JOUABILITE

Effectuer une rotation ou un déplacement rapide s'avère laborieux.

INTERET

Avec un poil de rapidité en plus, ce jeu aurait été une vraie bombe. Il reste néanmoins intéressant. Surtout en mode 2 joueurs. **87**%

85%

85%

84%

80%

86%

90%

80%

SWITCH

AVIS





AVIS OUI!

L'écart d'intérêt entre le mode Solo hors ligne et le jeu en ligne à plusieurs est énorme. D'une part, PSO est vraiment dur lorsqu'on est seul, et

l'on y tourne assez rapidement en rond. Par contre, dès que l'on se connecte et que l'on fait partie d'une équipe, le jeu prend de l'ampleur. La stratégie v occupe une place plus importante, et le dialogue entre les joueurs est obligatoire. Enfin, côté réalisation, ce PSO est étonnant sur de nombreux plans, et tourne vraiment bien sûr le Net. Bref, jouez en ligne, mais gare aux factures!

ec mon pot

en massacré

anglais, on a

ZANO

LE JEU **EN LIGNE**

Il serait dommage de ne pas se risquer à passer quelques heures dans le monde de PSO en ligne. On peut intégrer diverses équipes de joueurs et échanger avec eux impressions, conseils, armes... La communication est simplifiée, et agrémentée de symboles amusants (mais les injures sont censurées). On peut échanger sa Guild Card avec d'autres joueurs. ce qui permettra de les retrouver à n'importe quel moment, lors de connexions ultérieures.



De petites bulles s'affichent au-dessus des persos. Attention, tous les autres joueurs de l'équipe voient le message.





COMMENT CA MARCHE?

En France, nous pourrons nous connecter via le serveur européen de Sega. Il sera opérationnel dans les jours à venir (on l'espère), et les communications seront facturées au tarif local. Ce serveur européen sera relié à ceux du Japon et des USA, et les joueurs du monde entier vont donc pouvoir se rencontrer et iouer ensemble. Nous attendons ce moment avec impatience car peu de personnes étaient connectées lors du test de ce ieu. Tout s'est très bien passé, mais il est possible que l'affluence des ioueurs du monde entier réduise les performances des serveurs, ce que nous ne souhaitons pas, bien sûr. Mais sait-on jamais... Enfin, certaines rumeurs font état de légers bugs sur les versions japonaises. notamment sur le système de sauvegarde. Mais chez Sega France, on nous a assuré que ces défauts seraient corrigés sur nos versions PAL.



Le premier boss est simple. Il faut lui blaster les pattes pour le faire tomber, puis lui frapper la tronche.



Il n'est pas rare de croiser des insectes ou des oiseaux.

ès la console allumée. on entre dans un univers futuriste. Les menus stylés et les écrans de chargement "épileptogènes" sont là pour le prouver. Ensuite,

vous serez devant un choix

crucial: on-line ou off-line? Que

privilégierez-vous: la facture de

téléphone, ou l'intérêt du ieu? Pad en main, le jeu ne révolutionne pas le genre. On y incarne un personnage, qui, au fil des combats, va grimper en expérience et apprendre toutes sortes de magies. On récolte des obiets variés. des items, et l'on se bastonne en permanence. Les adeptes du genre ne

seront pas déboussolés.

ux jeux en un

En mode Off-line, on joue tout seul: on peut explorer les différents lieux, ou bien exécuter des missions pour garnir sa bourse de la monnaie locale, les mesetas. On choisit sa mission à un guichet appelé Guild des chasseurs. Il s'agit, en général, de rendre un service à un autochtone, comme, par exemple, retrouver des personnages, récupérer des items spéciaux, glaner des informations sur les monstres... Ces missions s'effectuent quelquefois en temps limité et nécessitent donc une bonne connaissance des niveaux. Pour aller plus vite, des personnages se joindront temporairement à



le troisiëme boss vous donnera un bon budget téléphone...

votre quête, ce qui facilite les combats et la progression, car les niveaux sont infestés de bestioles en tout genre. Comme par hasard, le jeu se révèle nettement plus fun lorsqu'on est accompagné, ce qui naturellement nous incite à essayer le mode On-line. En se connectant, deux options s'offrent à vous : créer ou intégrer une équipe. Ces équipes sont composées de quatre ioueurs, et comme en off-line, on a le choix entre effectuer des missions ou explorer les niveaux. Là, le jeu prend une tout autre ampleur, notamment, lorsqu'on arrive à s'entendre avec ses coéquipiers sur la stratégie de combat.

Communication simple Le point fort du mode On-line est son système de communication entre les joueurs. Même sans clavier, il est très simple de dialoguer avec ses coéquipiers, mais cet accessoire se révèle

quand même très pratique... Ensuite, la barrière de la langue n'est plus aussi contraignante qu'auparavant: des expressions prédéfinies sont

automatiquement traduites dans la langue de vos interlocuteurs, ce qui facilite la tchatche avec les équipiers japonais, espagnols, anglais, italiens... Autre point fort, le système de Guild Cards. Il peut s'apparenter à une carte de visite que chaque joueur peut personnaliser et envoyer à ses partenaires, après quoi, lors de chaque connexion, il sera identifié. Ainsi, il est facile de se composer une liste de joueurs aux côtés desquels on a déjà combattu. Enfin, pour donner un aspect encore plus fun au jeu, on peut utiliser les



petits symboles prédéfinis, et



exprimer son humeur à ses coéquipiers par un simple clic. Que l'on soit seul ou en équipe, le jeu consiste en grande partie à combattre tout ce qui bouge. En général, ce sont des monstres que l'on rencontre, cependant, quelques personnages viendront aussi vous provoquer. Mais pas de quoi en faire un slip! Les bestioles diffèrent selon le lieu, et plus on avance dans le jeu, plus leur niveau augmente.

Des armes à gogo

Pour se défendre, les personnages disposent d'une attaque simple, qui peut être réalisée sous forme de Combo. Ainsi, les coups peuvent être portés par série de trois. Par ailleurs, l'utilisation des magles est capitale, et il est possible d'en posséder un grand nombre. Celles-ci peuvent être affectées à une touche du paddle, pour pouvoir les déclencher à tout moment. Magies réparatrices, magies destructrices, feu, eau, glace, tout y passe, mais chaque perso ne peut pas toutes les maîtriser. Enfin, l'autre aspect important est ce que les développeurs ont baptisé le Mag. C'est une sorte de petite bestiole qui vole derrière vous en permanence, et qui peut avoir son utilité à certains moments. Elle évolue en même temps que le personnage, si on lui donne quelques items de temps à autre. Plus on frappe les ennemis (ou plus on réussit de parades), plus elle se charge en magie. Et lorsque sa jauge a atteint les 100 %, elle peut délivrer une attaque d'une violence inouïe.

Il est beau, il est beau

Sur le plan de la réalisation, il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce PSO. Que ce soit on-line ou off-line, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement, et l'ensemble visuel est tout simplement

superbe. Chaque lieu possède son atmosphère, ses couleurs. et le niveau de détails est très élevé. De même, les personnages sont stylés, et chacun possède ses propres mouvements et ses propres enchaînements. Etonnamment, tout cela fonctionne très bien sur l'Internet. Seule la bande-son demeure un ton en dessous, les musiques n'étant pas ce que l'on a entendu de mieux. Mals bon, le reste du jeu est diablement bien réalisé, et le temps nécessaire pour en voir la fin est tout simplement énorme. Pour lui trouver un vrai défaut, on dira que le niveau de difficulté en off-line est un peu trop #P 142/ élevé, surtout les boss. Bref, un jeu comme on les aime, indispensable mais gare à la prochaine

facture

France

Telecom.



nc nécessaire de se prévoir une touche



il faut constamment presser L pour rester derrière son perso

ATTAQUES

ET PARADES

efficacement sans avoir recours

aux magies. A l'épée ou au gun, on peut réaliser des séries de

trois coups, à condition d'avoir

bouton du pad. Les personnages

sont aussi capables de parer les

attaques, mais ceci ne marche

trouvé le bon timing sur le

pas systématiquement.

Il est possible de combattre



ins ennemis peuvent vous paralyser quelques instants.



l ne faut pas se laisser encerclei bar les monstres, sinon il devient



Combo est plus puissant que les deux précédents.



adverses sont utiles, mais il est préférable de ne pas trop compter dessus.



Exécuter ces attaques n'est pas difficile, mais on regrettera qu'il n'y ait pas un lock à la Zelda.

76 GNSOLESKAT

L'ESPRIT D'ÉQUIPE

Dans PSO, on ne la joue pas trop perso... Le niveau de difficulté sur le Web est tel qu'il paraît assez délicat de s'aventurer seul dans les immenses niveaux du jeu. De plus, les ennemis sont vicieux, et cherchent par tous les moyens à vous entourer, à vous paralyser ou à vous empoisonner... Pour avancer, vous avez besoin des autres joueurs, et eux aussi ont besoin de vous. De ce fait, la complicité s'installe naturellement, et l'on se surprend à être tout triste lorsqu'un Japonais inconnu qui vous a ressuscité plusieurs fois se déconnecte, ou alors, à s'attacher à un Américain bien bourrin qui passe son temps à dire des "go" et "ok", parsemés de "fight!" rageurs. Bref, le on-line, c'est too...





AVIS OUI!

Phantasy Star Online peut se targuer d'être le premier jeu véritablement en ligne de la Dreamcast, et quel jeu! Il est passionnant, même si se plonger paraît très difficile au début. L'interface est certes un peu complexe, mais tellement bien pensée! Et contrairement à ce qu'on pourrait croire, le jeu en ligne avec le modem 33.6 de la Dreamcast passe plutôt bien. De plus, Sega a choisi de le traduire d'entrée dans différentes langues. Le jeu a vraiment été conçu pour s'éclater avec des amis à l'autre bout de la planète!

GIA

LES MAGIES

Plus il progresse, plus votre personnage apprend de magies. On peut en attribuer une à chaque bouton de la manette, ce qui permet de les utiliser comme bon vous semble. Lorsque votre Mag atteint les 100 %, d'autres magies sont alors disponibles, tout dépend de son niveau, mais ses magies remplacent une partie de celles de votre personnage. Il est donc nécessaire de bien configurer votre pad grâce au menu dédié à cet effet.



Comme d'habitude dans ce genre de jeu, plus le personnage progresse, plus les magies sont puissantes.





Le Mag déclenche des attaques particulièrement impressionnantes et destructrices.



- Version:
 OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes:
- Développeur: SEGA
- Éditeur: SEGA • RPG-AVENTURE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: MOYEN
Difficulté: CONSÉQUENTE
Niveaux de difficulté: 3
Sauvegarde: OUI

Compatible: PURUPURU, CLAVIER

Vibrations: BONNES

PRESENTATION

Une séquence d'intro sympathique, et des menus très pratiques.

GRAPHISMES

Colorés et fins, les persos et les décors sont stylés.

ANIMATION

Les rotations de camèra s'effectuent sans problème.

MUSIQUE

Pas terribles, mais très discrètes.

BRUITAGES

Relativement complets, mais un peu trop timides.

DUREE DE VIE

En solo, on se lasse un peu, mais en ligne, c'est très difficile d'en décrocher.

JOUABILITE

Diriger le perso n'est pas évident, et l'absence de pause est problématique.

INTERET

En solo, PSO est très sympathique, mais s'avère répétitif. Par contre, en ligne, il devient carrément prenant et interminable (96%). 91%

92%

92%

90%

84%

90%

96%

CHAMPIONS

Alors qu'Activision projette secrètement d'adapter les talents de Kelly Slater sur PS2, Mattel Interactive nous propose un jeu de surf des mers... Les nostalgiques verseront une larme en repensant à California Games, mais qu'ils se rassurent, on est enfin parvenu à obtenir de la vraie 3D! Bref, un bon jeu de surf, avec quelques bons morceaux de O'Neil et Cody (pas Gerry) Lopez.

nfin un jeu de surf. Et, rassurez-vous, le résultat est plus qu'honnête. Le jeu se déroule en 3D, selon une vue de haut qui zoome au moment des sauts. Bref, une caméra dynamique. Comme lorsque l'on surfe réellement, on se retrouve ici à plat ventre sur une planche, les pieds dans l'eau, le nez pointant vers un horizon plein de promesses et de futures conquêtes féminines, essayant de choper LA vague...

Couché sur la board

Heureusement, il est possible de prendre quasiment toutes les vagues durant les cinq premiers stages, mais ensuite, ca se corse. L'exercice devient d'ailleurs énervant, et l'on comprend que les développeurs aient intégré le paramètre réaliste des séries aléatoires... Il aurait toutefois fallu fournir des mouvements supplémentaires de crawl au rider, tout en 3D, pour qu'il ait une chance de catcher une déferlante. Frustrant, comme l'est le fait de ne pouvoir prendre que deux vagues dans un run où deux mille points en artistique sont demandés. Cela mis à part, le principe est fort simple. Vous commencez couché sur la board, une vague arrive par-derrière, et une fois que vous êtes bien en haut, face à la pente, il vous faut monter ("take-off" pour les initiés). lci, une simple pression sur un bouton suffit. Ensuite, il faudra enchaîner des virages

pour prendre de la vitesse dans le sens de déroulement de la vague, backdoor (gauche à droite) ou frontdoor (l'inverse). Après quoi on peut effectuer différentes actions sur la vague ou en l'air, comme des grabs ou des slashs (gros virages), et même des rotations.

Requin ou épaulard?

Le mode Championnat vous propose d'effectuer des sessions contre d'autres surfeurs. Vous êtes noté par les juges, et le plus gros total des trois meilleurs runs l'emporte. Dans le mode Arcade, c'est différent, un quota de points artistiques est à effectuer. avec moult obstacles sur la vaque: mines, cameraman plongeur, body boarder, requins, épaulards, etc. C'est plutôt difficile. Reste qu'il est dommage que le jeu ne soit pas un peu plus varié: on est souvent amené à

refaire la même chose et les modes proposés ne sont pas assez originaux. Heureusement, le mode Rumble permet de bonnes parties à quatre.

Rester dans le tube vous permettra de gagner pas mal de points, mais tout comme dans la réalité, c'est plutôt difficile.



Le souffle de la vague ne vous éjectera pas, mais il est bien là. Encore un paramètre qui augmente le réalisme.

Rider avec les dauphins, le rêve!



replaque bien perpendiculaire au tube.

AVIS OUI, MAIS...

Bonne nouvelle: ce jeu de surf des mers est potable. Il ne sent pas la marée noire, mais ce n'est pas Hawaï non plus... Les graphismes sont tout à fait convenables sur DC, voire jolis. Les rouleaux sont bien modélisés, l'impression générale est plutôt satisfaisante. Les caméras dynamiques assurent un bon spectacle, les zooms durant les passages dans le tube ou lors des sauts donnent un côté vidéo interactive agréable. A deux ou plus, on s'amuse bien et les modes sont plutôt réussis. Toutefois, sur PS, ce titre est beaucoup moins jouable. **SWITCH**

TEST PLAYSTATION DREAMCAST



En mode Arcade, il faudra compter avec nombre d'embûches lors du run: mines, plongeurs cameramen, requins, etc.





La caméra rapprochée est vraiment bien pour les photos, mais nulle à jouer! Shane Beschen et d'autres surfeurs connus sont présents, comme le jeune Jonjon, qui promet.

AVIS BOF!

Sur console, les jeux de surf sont rares. Ce titre devrait satisfaire les vrais passionnés de ce sport. Les figures possibles sont toutes présentes et les vagues sont immenses. De plus, la musique est

chouette. Mais à moven terme, la lassitude quette. Une fois que l'on commence à maîtriser sa board, on s'ennuie ferme. Les vagues se ressemblent toutes plus ou moins, et les modes proposés ne sont pas variés. En bref, ce Championship Surfer s'adresse aux fans et seulement à eux.

Les néophytes continueront de préférer le bon vieux snowboard.

KAEL



La version Playstation du jeu est assez réussie, quoique beaucoup moins jouable. Les vagues semblent elles aussi un peu différentes.





se referme inexorablement sur le surfer comme une coquille Saint-Jacques sur une crevette (sic).



Lors de la compétition, les trois meilleurs scores de vos runs successifs s'additionnent. Remarquez au passage cette superbe gerbe d'eau.



Version: IMPORT

Dialogues:

Textes: **ANGLAIS**

Développeur: KROME

Editeur: MATTEL

1-4 JOUEURS SIMULT. DC

1-2 JOUEURS SIMULT. PS

Contrôle: BON

Difficulté: MOYENNE

Niveaux de difficulté: 3 Sauvegarde: OUI (4 BLOCS)

Compatible: VIBREUR **Vibrations: BONNES**

PRESENTATION

Une intro avec des images superbes. L'encodage vidéo est moins réussi sur DC.

GRAPHISMES

Pas mal. Les effets spéciaux sont peu nombreux et les surfeurs ne cassent rien.

ANIMATION

Fluide et plutôt rapide. Le surfer est trop raide et manque d'animations corporelles.

MUSIQUE

Le genre "Surfin' USA", faut aimer...

BRUITAGES

On aurait aimé qu'ils soient plus riches.

DUREE DE VIE

Finir tous les modes demandera du temps, à moins d'être lassé avant.

JOUABILITE

Une bonne heure sera nécessaire pour apprendre à jouer.

INTERET

80% pour la version DC. 70% pour la PS. Même s'il n'atteint pas des sommets, ce titre est bien réalisé et nettement plus fun que Surf Riders.

80%

75%

82%

80%

79%

84%

80%

TEST DREAMCAST Quelques mois seulement après la versi PC, les rockeurs psychédéliques signent leur reto amcast. Ce Doomlike très classique met en scène les de hard mythique des années 70 et monde dévisté et rempli de créat Rienvenue en Enjar. ages d'un groupe e jou<mark>eur dans</mark> un iavéliques Ce clown, hybride d'humain et d'araignée, est plus impressionnant que résistant. On en vient å bout facilement. Sycho Circus THE NIGHTMARE CHILD

e principe des Doomlike n'a pas changé depuis le célèbre Doom sorti sur PC, il y a plus de sept ans. Il s'agit toujours de trouver la porte de sortie du niveau dans lequel vous évoluez. et de défoncer accessoirement la tête de vos ennemis à l'aide d'armes récupérées durant la partie. Votre armement s'étoffe au cours du jeu : si au départ on ne dispose que d'un simple sabre, on récupère rapidement des armes à feu hallucinantes aux effets dévastateurs. Les effets spéciaux proposés sont d'ailleurs très inégaux : parfois magnifiques, parfois

complètement ratés. Faire exploser un baril d'essence, par exemple, n'est pas plus spectaculaire que dans la version de Doom sur PC (sorti en 1993). A cette occasion, on frôle le ridicule.

100 % farine animale

Le nombre de vos adversaires et leur résistance varient en fonction du niveau choisi. Ils apparaissent généralement là où vous ne les attendez pas et ne vous lâchent plus d'une semelle. Rassurez-vous, quelques coups bien placés suffisent alors à les

réduire en bouillie et autres farines animales (garanties sans prion). Le bestiaire est très inégal et l'on retrouve souvent les mêmes monstres au cours du jeu. De plus, leur apparence n'est pas toujours du meilleur goût. Là encore, on oscille entre le bon et le moins bon.

Un étal, des étaux

Les niveaux, entièrement en 3D

temps réel, bénéficient de textures assez jolies, mais présentent

des couleurs beaucoup trop sombres. On se promène dans des villes et des bâtiments qui, finalement, se ressemblent tous un peu. De plus, l'action se limite essentiellement à flinguer tout ce qui bouge. Il y a bien quelques interrupteurs à actionner de-ci, de-là, mais pas de quoi attraper la migraine ni en bouffer son paddle! A réserver aux apprentis bouchers.

AVIS OUI, MAIS...

Que peut-on reprocher à ce Kiss Psycho Circus? Rien! Si ce n'est qu'il est la parfaite conversion de la version PC. Niveaux, monstres et armes sont en tous points identiques. On se promène

dans des niveaux peu vastes, très linéaires et sans grande surprise. Les monstres apparaissent

toujours aux mêmes endroits et leur intelligence artificielle dépasse rarement celle du slip de Lagaff. On appréciera tout de même la prise en main excellente et la variété des armes... et c'est tout.

NIIICO





enfin tranquille.



Si le moteur graphique est très réussi, il arrive que le jeu subisse de lourds ralentissements quand il y a trop d'ennemis sur l'écran.



Attention à cet adversaire, certaines armes sont inefficaces contre lui: elles rebondissent sur son ventre. Utilisez les plus puissantes.



La dernière arme est de loin la plus dévastatrice: sorte de magie, elle déchiquette tous les ennemis à l'écran.

AVIS OUI, MAIS...

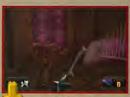
À l'exception du superbe Quake III (qui n'est vraiment intéressant qu'en mode Multijoueur), les Doom-like sont très rares sur Dreamcast. Si Kiss n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre, il devrait quand même satisfaire les amateurs. On ne se prend pas la tête pour progresser, mais on blaste à tout va, ce qui est quand même le but

de la manœuvre. Le jeu est gore à souhait et certains ennemis sont parfaitement répugnants, ce que je trouve assez réjouissant. En revanche, il ne faut pas chercher la moindre nouveauté et le jeu se termine un peu rapidement. A recommander aux inconditionnels.

AHL

AMAS D'ARMES

Comme tout Doom-like qui se respecte, Kiss Psycho Circus dispose d'une panoplie d'armes conséquente. Cependant, comparé à certains Jeux du même genre, Kiss ne figure pas dans le peloton de tête de l'originalité: l'armement proposé est assez restreint.



Le sabre est finalement l'arme la plus efficace: les coups portés sont puissants et illimités.



Ce gros fusil qui tire plusieurs balles à la fois n'est pas terrible: on met trop de temps à recharger.



Le fouet sert à s'agripper à des crochets pour atteindre des passages situés en hauteur ou encore pour pulvériser ses adversaires.



Le fusil à plasma est pratique, car sa cadence de tir est très rapide. A utiliser quand l'ennemi est en nombre.

TEST DREAMCAST



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes: ANGLAIS
- Développeur: THIRD LAW
- Éditeur: TAKE 2DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR

Contrôle: BON

Difficulté: PROGRESSIVE
Niveaux de difficulté: 3
Sauvegarde: 3 BLOCS
Compatible: PURUPURU
Vibrations: ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Quelques cinématiques. Des options peu nombreuses. Le strict minimum.

GRAPHISMES

Des décors plutôt sombres : on évolue parfois dans le noir presque total.

ANIMATION

Un excellent moteur graphique malgré des ralentissements de temps à autre.

MUSIQUE

Avec un titre comme celui-ci, on ne pouvait échapper aux musiques hardos.

BRUITAGES

La qualité des bruitages est pauvre : c'est répétitif et ça manque d'ambiance.

DUREE DE VIE

Le jeu est assez linéaire et pas bien long. On en vient à bout assez rapidement.

JOUABILITE

Prise en main rapide. On contrôle son personnage de fort belle manière.

INTERET

Un Doom-like pur et dur: action à gogo et réflexion minimum. Le jeu manque d'ambiance et les niveaux sont un peu tristes. 80%

70%

85%

86%

85%

65%

80%



PAS À PAS

Maîtriser le japonais est utile, mais pas indispensable pour avancer dans Dark Cloud. En effet, beaucoup de passages sont expliqués et détaillés par de petites bandes dessinées originales. C'est un vieillard qui apparaît à des moments clefs de l'aventure et qui vous fournit ces tuyaux.



Un schéma montre qu'en plaçant une pierre sur son épée, on la fait évoluer.



Ici, une vidéo explique le déroulement des combats automatiques.



A tout moment, on peut consulter un livre contenant des images et des infos sur les villages.

Voici enfin Dark Cloud, l'un des gros jeux de ce début d'année en import sur PS2. Il est le résultat d'un mélange entre aventure et RPG, mais il tente cependant de se démarquer du genre avec quelques originalités...

AVIS OUI, MAIS...

La PS2 progresse, c'est indiscutable. Ce Dark Cloud ie prouve, il est vraiment clean visuellement et très facile à jouer. Cependant, les décors manquent de détails, et sont parfois carrément

vides. D'un autre côté, si la durée de vie est excellente, et si la quête est originale, je me suis souvent ennuyé, ayant l'impression de faire toujours la même chose. Avec des combats plus palpitants (notamment avec des ennemis avant un sembiant d'intelligence), le jeu aurait gagné en intérêt. Mais ceux qui aiment le genre devraient s'amuser un bon moment.

ZANO



ans être révolutionnaire, la séquence

d'introduction donne le ton: la réalisation semble avoir été particulièrement soignée. C'est beau, très coloré, et

particulièrement fin; donc amplement suffisant pour nous mettre l'eau à la bouche. Le scénario, quant à lui, est loin d'être révolutionnaire: un gros méchant a détruit les villages et fait disparaître leurs habitants. Toan, le héros que l'on incarne, est le seul rescapé et va donc secourir ses congénères... Le jeu se découpe en plusieurs parties distinctes: dans un premier temps, il faut arpenter d'immenses donjons à la recherche d'objets et d'items en tout genre. Puis, dans un second temps, il faut reconstruire les villages, un peu à la manière de Populous: en placant les maisons les unes à côté des autres et en organisant son territoire.

Exploration totale

Les donjons sont immenses et se divisent en étages. Evidemment, ils sont infestés de bestioles qu'il faudra

combattre. Heureusement, lorsque l'on a terminé un étage, il ne sera plus nécessaire d'y retourner, à moins bien sûr d'y avoir oublié un objet important. Et, pour couronner le tout, si l'on meurt, on ne recommence pas le donjon en

entier, mais seulement l'étage où notre



Un étage sur deux des donjons contient une cascade qui permet de revitaliser son perso et de remplir sa bouteille d'eau.



Les effets lumineux sont nombreux et réussis, et les angles de camera sont impeccables.

quête s'est arrêtée. Ouf! Plusieurs actions doivent être effectuées à chaque étage: d'abord, il faut collecter les éléments permettant de reconstruire les villages. Ils sont stockés dans de grosses sphères, et indiqués sur la carte lorsque l'on a trouvé la Pierreboussole. Ensuite, il faut collecter les items nécessaires à sa survie contenus dans les coffres: potions, médicaments et... eau! Eh oui, lorsque notre héros gambade et se bagarre, cela lui donne soif, et il faut donc l'hydrater régulièrement sous peine de perdre de précieux points d'énergie. Dans un même temps, il faut collecter les armes et ustensiles divers servant au combat. Ainsi, on pourra augmenter les aptitudes de nos personnages - certains villageois nous rejoindront - et se constituer un stock de gadgets utiles pour fracasser les bestioles qui rôdent. Enfin, il faut

chercher les clefs et accessoires nécessaires à l'ouverture des portes, notamment celles qui permettent d'accéder à l'étage inférieur. Ce sont généralement les ennemis qui les détiennent. mais l'usure des armes complique particulièrement la tâche, et oblige à choisir ses cibles...

Reconstruction des villages

Bâtir les maisons n'est pas si simple qu'il v paraît. En effet, il faut tout d'abord récupérer quatre ou cinq éléments qui composent chaque habitation. Par exemple, pour le moulin, il faut une roue à aubes, une lampe, un escalier... et les habitants de la maison. Ce travail se fait petit à petit, pendant l'exploration des donions. Ensuite, on assemble ses trouvailles dans un menu spécial, et on les place sur la carte. L'idéal étant de se servir des photos souvenirs des villages pour être sûr de tout pouvoir placer. Hormis les maisons, on place les cours d'eau, les arbres, les ponts et les chemins. Ensuite, on peut s'y balader pour admirer son travail. Cependant, cette reconstruction progressive des villes a une autre utilité, car les villageois

vont vous aider. Ainsi, il sera

plus facile de s'approvisionner



Certaines rencontres sont assez inattendues. Ce chat est important!



De nombreuses petites séquences ponctuent l'aventure. Leur avalité est excellente.



On place ses maisons et ses différents objets comme dans un jeu de simulation classique.

COLLECTER ET **CONSTRUIRE**

Avant de bâtir, on doit réunir un minimum de pièces nécessaires à la réalisation du bâtiment. Il peut s'agir des parties solides. ou encore d'accessoires... Il faut aussi y loger ses occupants. Ensuite, pour que le propriétaire vous aide ou vous soit utile, il faut lui donner tout ce qui lui est nécessaire.



En placant les premiers petits symboles au bon endroit, la construction peut démarrer.



Il est ensuite possible de discuter avec les habitants.



Lorsque le magasin est opérationnel, on peut y vendre et acheter des choses très utiles.



dans les bâtiments que l'on vient de bâtir pour chercher des coffres.

DARK CLOUD

COMBATS ACTIFS

Shenmue.

Contrairement à un RPG classique, on ne lance pas d'attaques à tour de rôle, ni de grosses magies dévastatrices. En règle générale, c'est à l'épée que l'on se bat (ou avec une autre arme suivant le personnage). Le lock permet de tourner autour de son adversaire, et les touches R1 et L1 servent à parer une attaque ou à changer de cible. Suivant l'ennemi, on peut utiliser des items spéciaux, comme des bombes ou du poison.

Lorsque l'adversaire est locké, on peut lui tourner autour et se concentrer sur







Chaque personnage possèd des aptitudes spécifiques. La fille est idéale pour shooter les adversaires de loin avec son lance-pierres.

vendeur. De plus, plusieurs coffres sont situés dans les maisons; l'occasion idéale pour agrandir son stock d'items et son arsenal.

en items lorsque l'on aura reconstruit la maison du

Un travail de longue haleine

Explorer les immenses donjons et reconstruire les villages demande beaucoup de temps. La durée de vie du jeu est donc particulièrement satisfaisante. Cependant, il s'avère un tantinet répétitif, car les donjons contiennent en général plus de quinze étages. Mais bon, de temps à autre, quelques surprises viennent égayer l'aventure, comme par exemple les rencontres avec les autres personnages importants. Côté réalisation, si la finesse graphique est au rendez-vous. certains décors s'avèrent vides et très peu variés. D'un autre côté, la bande-son est assez répétitive, et les thèmes proposés ne resteront pas dans les mémoires. Par contre, le gameplay est presque impeccable et le maniement du perso se fait avec beaucoup de facilité. On retrouve notamment le "lock à la Zelda" pendant les combats, et on appréciera la gestion de la caméra qui se fait avec le joystick droit du paddle, Bref, si globalement le jeu est bien ficelé, on aurait

> Un point d'exclamation indique qu'une action peut être effectuée.





En combinant les différentes

sortes de pierres, on modifie les

Ce boss est coriace, mais il réserve des surprises...

Chaque objet trouvé est visualisé. On peut en stocker de grosses quantités

dans son inventaire.

神獣ドラン

intense...

cependant apprécié

une aventure un peu plus courte, mais plus

RENCONTRES IMPORTANTES

Pour avancer dans l'aventure, on a besoin des autres. Certains personnages se contentent de vous remettre un objet très utile. mais d'autres rejoignent votre aventure comme le veut le genre. Chacun possède des aptitudes propres et se révèle indispensable à certains moments.



vous remet aussi un objet de la plus haute importance.



sauter; elle est indispensable pour franchir quelques passages.

Les villageois aussi ont leur importance, ils vous remettent parfois des objets très intéressants...

AVIS OUI. MAIS...

ジオラマパーツ

Dark Cloud est un vrai RPG comme on les aime: long, bourré d'énigmes... et en japonais. Difficile donc de comprendre dès le début toutes les

hienvenues.

options et les subtilités du scénario. Graphiquement, je trouve ce Dark Cloud bien concu. Notamment les effets de lumière et les ombres. Par contre, je trouve, comme Zano, que le jeu en lui-même est un peu vide. De plus, et malgré les musiques très bonnes, l'univers dans lequel vous évoluez manque cruellement de vie. Des voix digit' auraient été les

KAEL



Version: IMPORT

Dialogues:

Textes: JAPONAIS

Développeur: LEVEL FIVE

Éditeur: SCE

RPG-AVENTURE

1 JOUEUR

Il faut compléter

les cases vides pour

construire et utiliser

une habitation.

Contrôle: BON

Difficulté: MOYENNE Niveaux de difficulté: -

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK 2

Vibrations: RARES

PRESENTATION

Une séquence d'intro agréable et colorée. Des menus sobres et simples à utiliser.

GRAPHISMES

Très beaux, lumineux et fins, mais les décors sont un peu vides.

ANIMATION

De bonnes rotations de caméra. Les ennemis boguent parfois pendant les combats.

MUSIQUE

Agréable mais peu variée...

BRUITAGES

Assez complets et bien réalisés, l'ambiance est vraiment sympathique.

DUREE DE VIE

Explorer les donjons est très long, mais un peu répétitif.

JOUABILITE

Diriger le héros est aisé, et naviguer dans les menus ne pose aucun problème.

INTERET

Avec son visuel soigné et sa grosse profondeur de jeu, ce Dark Cloud est séduisant. Mais on s'y ennuie un peu...

88%

90%

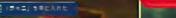
91%

84%

84%

90%

92%





Fighting Vipers est sorti à l'origine sur borne d'arcade, il y a trois ou quatre ans. Adapté ensuite sur Saturn dans une version qui avait enthousiasmé au plus haut point le Panda, ce titre arcade de Sega que nous avions presque oublié fait son grand retour. Les capacités de la Dreamcast suffiront-elles à propulser Fighting Vipers 2 au rang de Mégahit?

FIGHTING VIPERS 2

a principale originalité de Fighting Vipers, c'est son système d'armure. Les personnages du jeu en sont tous revêtus, mais bien sûr celle-ci n'est pas incassable. Et quand vous vous retrouvez en slip, sans votre carapace, mieux vaut savoir esquiver les coups, car tous font très mal... L'armure ne demeure pas le seul atout intéressant du jeu, il y aussi la particularité des rings sur lesquels les persos s'affrontent, des aires de combat entourées d'une sorte de cage.

Grâce à certains coups spéciaux et surtout vers la fin du combat, il est possible d'éjecter violemment son adversaire à travers les barreaux. Assez impressionnant et vraiment satisfaisant. On avait déjà pu voir ca dans des titres comme Bloody Roar.

Rayon gameplay

Au niveau du gameplay, le jeu se rapproche tout particulièrement de Virtua Fighter 3 TB, bien que les mouvements y soient nettement moins fluides. Les commandes restent les mêmes que dans le premier volet: un bouton de poing, un de pied et un pour la garde. Les projections et autres parades s'effectuent via la pression simultanée de bouton de poing et de choppe. Il faut noter que les personnages, assez originaux dans leur apparence, répondent

Le Replay propose parfois des vues sympathiques. Le mode Training reste tout ce qu'il y a de plus

Les filles ont

Remarquez les effets spéciaux poing et de pied.

apportés aux différents coups de

toujours des techniques d'esquives imparables.

classique.

AVIS OUI, MAIS...

Fighting Vipers avait suscité un vif intérêt lors de sa sortie en arcade puis sur Saturn. Le revoici à la sauce Dreamcast. Les persos texturés rendent bien, mais on pourra toutefois critiquer les liaisons entre les différents polygones qui auraient pu être plus arrondies. Les décors sont parfois très réussis, hélas leur dimension n'est pas exploitée puisque les combats ne se déroulent que dans une cage. Reste le rythme enlevé, la maniabilité de bonne facture et le principe des armures qui l'empêchent de sombrer dans la médiocrité.

SWITCH

ARRACHE-TOI DE LÀ!

Outre le fait que l'on puisse détruire l'armure de son opposant, un autre paramètre rend le jeu plutôt fun. Certains coups projettent le combattant adverse à travers les grilles du ring, un peu à la manière de Bloody Roar. Un petit plus qui ajoute un peu de fun, c'est toujours agréable de défenestrer Kaelo...







au doigt et à l'œil. Les Combos sortent instinctivement, et un minimum de sens du rythme vous permettra de faire rebondir l'adversaire six ou sept fois facilement. De plus, un système de rétablissement en l'air rend les combats encore plus aériens et acrobatiques.

Ça bouge pas mal, mais ça sonne creux

Voilà qui résume à peu près le titre. Un mode Arcade, un mode Training et un mode Survival, c'est un peu léger! Évidemment, le mode VS et ses combats à deux rallongent un peu la sauce, mais celle-ci reste somme toute un peu fade compte tenu du faible nombre de personnages inclus dans le jeu. Un peu plus de persos, quelques modes de jeu marrants, des décors un peu plus appliqués, et Fighting Vipers 2 serait devenu une référence. Ce n'est malheureusement pas le cas.





AVIS BOF...

Fighting Vipers est un jeu purement arcade. Rien à débloquer à part un personnage et aucune cinématique. Sur Saturn, le premier volet avait impressionné par ses graphismes. Sur Dreamcast, il n'en est rien. On sait de quoi est capable la console de Sega en matière

capable la console de Sega en matiere d'affichage 3D. Ce titre vous amusera au début, mais après, il devient vite lassant. FV est à mon goût beaucoup trop vide. Il manque des tas de choses pour en faire un "bon" jeu de baston sur console.

D'autant que ce genre ne manque pas. S'il était sorti plus tôt, il aurait certainement

recu un meilleur accueil...

Ce coup spécial lâché en fin de combat expédie l'adversaire à travers les grilles du ring.

29

Bahn a perdu son armure, il ne sera

pas bien difficile de l'achever

FRANÇAIS



• Péveloppeur: SEGA

Éditeur: SEGA BASTON

• 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON
Difficulté: MOYENNE
Niveaux de difficulté: 3
Sauvegarde: 10 BLOCS
Compatible: ARCADE STICK,
VM, PURUPURU

Vibrations: BONNES

PRESENTATION

Les menus sont assez simples, l'intro n'impressionne pas plus que ça...

GRAPHISMES

Des personnages en haute résolution, des décors moins bien.

ANIMATION

Assez fluide et bien rapide. Les coups de "finish" sont impressionnants.

MUSIQUE

Rock pour petits Japonais.

BRUITAGES

Ils collent bien aux actions, mais restent trop discrets.

DUREE DE VIE

Sympathique à deux, mais il ne rivalise pas avec Soul Calibur ou SFA3 en solo.

JOUABILITE

On "combotte" facilement grâce à des contrôles bien pensés.

INTERET

Un jeu de baston sympa, mais qui manque de persos, de modes et d'options Web. Sa simplicité et son fun satisferont les nostalgiques de la Saturn. **82**%

80%

88%

85%

78%

82%

86%

90%

KAEL

LES CHEFS

Voici quelques personnages emblématiques des camps qui s'opposent.



leyasu Tokugawa est le grand commandant des forces de l'Est. Sa force et son intelligence sont reconnues par tout le monde.



Sasuke est une guerrière qui doit aider Yukimura Sanada sur le champ de bataille



Yukimura Sanada est un grand chevalier qui va tenter de stopper la progression de Tokugawa par tous les



Fukushima est le guerrier le plus remarquable du clan Toyotomi. Ses faits d'armes sont légendaires.



Avec Kessen, les possesseurs de Playstation 2 vont pouvoir s'adonner à un type de jeu bien particulier, le wargame. Le Japon médiéval sert de toile de fond à des affrontements sans pitié. Attelez les chevaux et aiguisez les lances, la bataille va commencer.

es scénarios des batailles se déroulent pendant deux périodes du Japon médiéval, Azuchi-Momoyama (1573-1603) et Edo (1603-1867). Deux chefs, deux héros, Hideyeshi Toyotomi et leyasi Tokugawa, se livrent une guerre sans pitié. Vous allez devoir choisir votre camp et participer à une série de grandes batailles mythiques. Les grands chefs de clan qui ont marqué ces périodes de guerre civile se retrouvent sur les champs de bataille. A vous de préciser le placement de vos troupes et l'orientation tactique que vous voulez leur faire prendre. Les clans qui s'opposent sont sans pitié, et une bonne stratégie militaire est essentielle pour

l'emporter. Vos déplacements sur le champ de bataille sont d'une grande importance pour contrer les offensives de vos agresseurs.

La guerre des seigneurs

Selon vos performances sur le terrain et la finesse de votre stratégie, vous allez pouvoir progresser sur la carte du Japon et gagner des territoires. La difficulté des situations augmente à mesure que l'on avance dans le conflit. Préalablement à tout affrontement, il est essentiel de s'interroger sur les forces en présence et de chercher les points forts de vos troupes et les points faibles de vos adversaires. La précision est de

rigueur pour trouver la faille dans les défenses ennemies. Il faut enchaîner les attaques à distance et les affrontements au corps à corps. Une série de cinématiques précalculées vient agrémenter chaque coup d'éclat. De nombreuses options et menus de sélection vous permettront de personnaliser vos attaques et de tendre les pièges adéquats. L'essentiel pour gagner les batailles est de bien juger les capacités de vos chefs de troupe et de bien utiliser vos hommes sur le terrain. L'avenir du Japon est désormais entre vos mains.



Le tir de barrage des cavaliers est impressionnant.





Les canons font de

gros dégâts.

A proximité de l'ennemi, lancez

une charge de cavalerie

AVIS OUI, MAIS...



AVIS OUI, MAIS...

La traduction de Kessen nous permet enfin de découvrir les nombreux éléments historiques relatifs au Japon médiéval. Cela le rend assez intéressant, mais au niveau du jeu pur, il

Staut bien avouer que le genre est particulier (plus proche du PC). Le didacticiel est vraiment bien fait, et diriger toutes ces belles armées est

assez agréable, d'autant que le jeu est vraiment bien réalisé. Ne vous attendez toutefois pas à un jeu de stratégie en temps réel comme Alerte Rouge (PS et PC) ou Age Of Empires 2 (PC).

SWITCH



- Version: **OFFICIELLE**
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: **FRANCAIS**
- Développeur: KOEI
- **Editeur: ELECTRONIC ARTS**
- WARGAME 1 JOUEUR

Contrôle: BON Difficulté: ÉLEVÉE Niveaux de difficulté: -

Sauvegarde: 8 MB Compatible: DUAL SHOCK 2 **Vibrations: MOYENNES**

PRESENTATION

Des belles cinématiques qui situent bien l'action. Beaucoup d'émotion.

GRAPHISMES

Des combattants bien détaillés, des décors vides et des couleurs assez ternes.

ANIMATION

Les mouvements des combattants sont fluides et bien décomposés.

MUSIQUE

Les thèmes grandioses apportent un plus incontestable à l'action. Un peu répétitif.

BRUITAGES

Les lames qui s'entrechoquent alternent avec les explosions. Dialogues bien réalisés.

DUREE DE VIE

Les batailles sont longues et difficiles. La victoire n'en est que plus belle.

JOUABILITE

L'interactivité est limitée aux choix stratėgiques.

INTERET

De beaux combats et de grands moments vous attendent. Mais les phases d'action sont un peu trop systėmatiques.

89%

92%

90%

88%

92%

89%

88%





STARLANCER

Le plus connu des space opera est sans aucun doute Wing Commander sur PC ou encore Colony Wars sur PS... Sierra, à qui l'on doit l'excellent Half Life, sort à présent Starlancer sur Dreamcast aux USA. Un jeu qui vous propulse dans un futur où les conflits intergalactiques sont légion. Doit-on s'impatienter de son arrivée en France?

e principe des space opera est simple: l'action se situe généralement dans le futur, et les humains ont réussi à repousser les frontières de l'espace. Ils se sont installés sur de nombreuses planètes qu'ils exploitent au maximum. Bien sûr, des conflits d'intérêts se manifestent et des guerres intergalactiques éclatent. Dans Starlancer, comme dans les autres ieux du genre, on contrôle un vaisseau spatial entre deux cinématiques bien fournies. Les missions sont variées: escorte d'un vaisseau de ressources, recherche d'indices, protection du vaisseau mère, etc. Mais attention! Il ne suffit pas de tirer à tout va sur n'importe qui. Pour mener à bien vos objectifs, quatre modèles de vaisseaux sont disponibles. Il y

aussi quatre classes de vaisseaux, qui seront accessibles durant l'aventure galactique. Au début on commence en Bronze, puis on évolue en Argent, puis en Or, pour finir en classe Platine.

L'armement

Les vaisseaux peuvent être équipés de plusieurs types de missiles: on les choisira donc en fonction du genre d'ennemi rencontré. Mais généralement. on ne possède pas un gros stock de munitions, mieux vaut donc les utiliser avec parcimonie. Le tir classique est à base de laser, tout comme les hyper propulseurs. Il est cependant déconseillé de s'en servir à une cadence régulière pendant longtemps. Le tir se recharge lorsqu'on ne l'utilise pas, et plus on tire, plus la cadence diminue.

Les propulseurs peuvent tenir pendant une centaine de secondes. Passé ce quota, il faudra vous contenter de la vitesse normale. Pour s'en servir, rien de plus simple: une double pression de la gâchette droite et vous voilà propulsé.

Éblouissant

Voilà, il n'y a pas grand-chose de plus à savoir pour jouer, à part comprendre l'anglais et les réceptions radio un peu foireuses. N'oubliez pas que les ordres donnés sont très précis et ne pas les respecter pourra conduire à l'échec pur et simple de la mission.

En conclusion, ajoutons que Starlancer, premier bon jeu du genre sur Dreamcast, est éblouissant et intéressant. Une conversion PC-DC parfaitement réussie, donc.



Gros plan sur le vaisseau ennemi.



Dans cette mission il faut scanner les débris d'un vaisseau mère pour y retrouver la boîte noire.

AVIS OUI!!!

Quelle beauté, quelle ambiance, quelle mise en scène I Starlancer est à mon sens un des plus beaux space opera sur PC, et maintenant sur DC. De plus, il est très facile à prendre en main. Plusieurs vues sont disponibles, et plusieurs armes également... Les missions sont vraiment

très scénarisées, les rebondissements sont nombreux, et on aura rarement l'impression de rejouer deux fois la même mission. J'attends avec impatience de nouvelles adaptations des produits Sierra: Ground Control et Homeworld, eux aussi excellents, seraient les bienvenus sur DC.

SWITCH







AVIS

ZANO

oui!

Encore une conversion PC réussie sur

Dreamcast, Cette console en a décidément dans

le slip... Starlancer possède une bonne

ambiance, celle que l'on recherche

dans ce genre de jeux. Les combats

sont mouvementés, variés, et

l'arsenal dont on dispose est

particulièrement complet. Bon, je

trouve la prise en main un peu délicate,

mais petit à petit on s'y fait. Quant à la

réalisation graphique, je ne vous en

parle même pas, elle est impeccable.

Bref, un bon jeu qui devrait plaire aux

amateurs de virées spatiales.

DANS TA GUEULE!

Dans l'espace, vous n'avez pas intérêt à vous retrouver en slip. Ça caille et il y a tout plein de vaisseaux méchants qui font rien qu'à vous tirer dessus. Voici d'ailleurs quelques morceaux choisis.



Les explosions sont très détaillées. On voit même les débris.



Incroyable, toutes les étapes des explosions sont reproduites dans le jeu.



🕶 Le début de la fin...



Un nombre incroyable d'effets spéciaux et de détails.



- Version:
- Dialogues:
 ANGLAIS
 - Textes:
- Développeur: SIERRA
- Éditeur: SIERRA
- SPACE OPERA
- 1 JOUEUR

Contrôle: MOYEN

- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: Sauvegarde: 10 BLOCS
- Compatible: PURUPURU
- Vibrations: BONNES

PRESENTATION

Les menus sont agréables et réussis, l'intro est magnifique.

GRAPHISMES

Les textures des vaisseaux sont impeccables, les effets spéciaux incroyables.

ANIMATION

Les escouades de vaisseaux gigantesques bougent avec une rare fluidité à l'écran.

MUSIQUE

Les divers thèmes collent très bien à cette odyssée spatiale.

BRUITAGES

Rien à dire! Laser, missiles, dialogues... Les bruitages sont vraiment complets.

DUREE DE VIE

Le jeu est difficile, mais pas injouable. Il vous tiendra longtemps en haleine.

JOUABILITE

Pas de problème : les différents vaisseaux répondent au doigt et à l'œil.

INTERET

Assurément, le meilleur space opera disponible sur Dreamcast. Graphismes splendides, scénario intéressant... Bref, un hit! **92**%

90%

92%

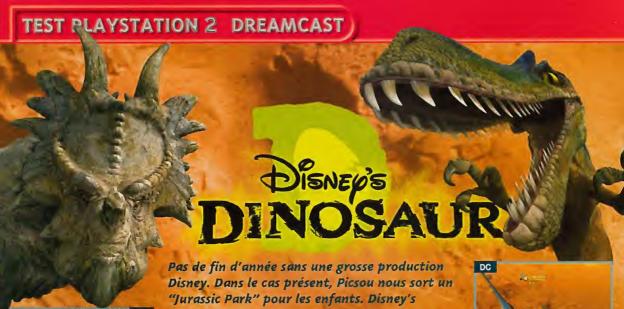
90%

86%

90%

89%





Les personnages acquierent des points d'expérience en fonction des objectifs réalisés et des ennemis terrassés.



Les plantes sont bien utiles: elles remontent le niveau d'énergie. Ici, Flia est en plein "dogfight".



Dans certaines missions, vous devrez nourrir certains de vos amis. Dinosaur ne se déroule pas à la même époque que le film de Spielberg. L'action a lieu à l'ère du Crétacé (il y a 170 millions d'années). Trois amis dinos, Aladar, Zini et Flia, vont tout faire pour préserver leur espèce... et les autres.

ladar, n'a pas eu une enfance ordinaire, iguanodon d'origine, il fut adopté par une famille de lémuriens, suite à des péripéties subjes par l'œuf où il incubait. C'est dans cette famille qu'il a fait la connaissance de Zini, un petit lémurien (doublé par Jamel en VF). Mais un terrible événement se produit ensuite: un météore percute la Terre, provoquant chaos, tornades, raz de marée, irruptions volcaniques et assèchement des sols. Bref, la totale! Zini et Aladar rencontrent ensuite Flia, un ptéranodon, La fine équipe est enfin réunie et

va tout tenter pour sauver la horde de dinosaures. Le jeu se déroule en 3D vue de haut. On contrôle tour à tour le lémurien, l'iguanodon et le ptéranodon, mais on pourra également avancer en mode collectif, nos trois héros se déplaçant alors de concert.

La especialidad

A chacun sa spécialité. Flia peut cueillir des objets en hauteur, Zini lancer des projectiles et Aladar casser des rochers ou des arbres avec la tête. Chaque niveau comporte plusieurs objectifs. Flia fera souvent office d'As Mileur, quant à Zini et Aladar, Is mettront tout en œuvre poil rendre le chemin praticable. Le soft mélange habilement plates-formes et aventure. Les personnages gagnent des points d'expérience (XP), peuvent porter des objets et obtenir de nouvelles attaques. Les objets ramassés ont diverses fonctions: les fruits redonnent de l'énergie, les astéroïdes permettent de faire de gros dégâts, et les pierres, lancées par Zini, font des ravages



Dans cette mission, il faut mener un petit groupe vers le reste de la horde. Une petite reconnaissance s'impose et de nombreux ennemis sont là

Signalons que, parmí ces dernières, on en trouve même des phosphorescentes qui peuvent éclairer les endroits sombres. Enfin. il v a les Power Stone, qui permettent à chacun d'utiliser son attaque spéciale, très pratique contre les ennemis résistants... Vous voilà fin prêt pour mener la horde de dinosaures, prisonnière d'un environnement hostile, vers la terre promise. Mais attention, la route sera longue et semée d'embûches...

OUI. MAIS...

Voilà un petit jeu de plates-formes/aventure sympa. Le principe est marrant mais connu: à savoir, "l'union fait la force". Le côté aventure n'est pas mal, et suit la trame du film. Mais le jeu possède quelques petits bogues et sa réalisation graphique n'est pas toujours attrayante. Quelques effets lors des attaques, et c'est tout... L'environnement reste bien vide, et un peu plus de couleurs et de détails ne nous aurait pas flingué les rétines. De plus, le déroulement est un peu linéaire et répétitif. Bref, un jeu qui fait plutôt pâle figure face aux gros titres des deux machines.

SWITCH

TEST PLAYSTATION 2 DREAMCAST



SYMPA!

AVIS

Même si graphiquement, Dinosaur ne paie pas de mine, le jeu est vraiment sympa. Contrôler trois animaux préhistoriques disposant d'aptitudes différentes est intéressant. Cela force à bien

st intéressant. Cela force à bien réfléchir avant d'agir. De plus, les scènes qui séparent chaque niveau sont somptueuses.

Normal, vu qu'elles sont directement tirées du film!
Personnellement, je le trouve un poil plus agréable sur PS2 que sur Dreamoast. La manette y est

pour beaucoup. Mais la jouabilité est tout de même très agréable sur DC.

KAEL

1-111-

Flia peut ramasser des branches enflammées et brûler les troncs obstruant le passage.

Zini peut lancer des pierres. Pratique pour éliminer les ennemis à distance. Les tornades
sont
redoutables,
veillez à ne
pas trop vous
en approcher.





- Version:
 OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: DISNEY INTER. Éditeur: UBI SOFT
- AVENTURE/PLATES-FORMES

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Difficulté: MOYENNE Niveaux de difficulté: -Sauvegarde: 125 KB Compatible: DUAL <u>SHOCK</u>

PAD ANALOGIQUE

Vibrations: BONNES

Contrôle: MOYEN

PRESENTATION

L'intro est vraiment sommaire. Les menus sont parfois un peu vides.

GRAPHISMES

Un rendu graphique agréable, sans plus, on n'est pas vraiment surpris.

ANIMATION

Fluide sans être impressionnante.

MUSIQUE

Des thèmes sympas inspirés de ceux du dessin animé.

BRUITAGES

Dialogues, bruitages nombreux et variés. Le son a la part plutôt belle.

DUREE DE VIE

Une difficulté moyenne qui cible plus les 10-15 ans que les 15-20 ans.

JOUABILITE

La vue de haut et les persos ne sont pas toujours très jouables.

INTERET

De belles cinématiques inspirées du film, de bonnes idées. Le jeu avec les trois persos est assez bien développé. 84%

70%

80%

84%

85%

87%

86%

Voici une nouvelle version d'un jeu déjà sorti l'an dernier et qui avait laissé les fans de jeu de foot quelque peu dubitatifs. Alors, amélioration ou nouvelle déception?









l'authentique générique de la

match avec des équipes

quand même choisir vos

plus prestigieuse compétition de

clubs européens. Un démarrage rapide permet d'accéder à un

prédéterminées. Vous pourrez

formations favorites dans ce

les premières images

d'introduction,

CHAMPIO

LEAGUE

SEASON 2000-2001

de cette simulation dans ses moindres retranchements. Il faut un temps d'adaptation pour bien contrôler les joueurs et l'ensemble des gestes techni-

ques. Mais les options sont très complètes et proposent

l'ensemble des paramètres traditionnellement modifiables dans ce genre de simulation. Les caméras sont ajustables, ainsi que l'orientation tactique des équipes. Vous pourrez ainsi précisément gérer les spécificités de chacune des équipes et régler l'environnement de la partie pour augmenter le confort de jeu. Des statistiques apparaissent aux temps morts de la partie pour vous aider à optimiser les performances de votre équipe. La prise en main de ce Champions League Season 2000/2001 s'avère un peu délicate et sa réalisation générale ne le hisse pas au sommet de la hiérarchie footballistique sur console. Obtenir une grosse licence ne fait pas tout, et cette simulation







Les gardiens réalisent des exploits. Voici un bel arrêt.

mode qui demande peu de stratégie ni de préparation. Le match amical vous permet de sélectionner une équipe et de déterminer précisément son orientation sur le terrain. Il faut choisir les meilleurs éléments pour assurer une belle victoire. Le mode UEFA Champions League Season 2000/2001 permet de retrouver la véritable compétition regroupant les meilleurs clubs de chaque pays européen. On retrouve donc les 32 équipes de cette saison. Vous pourrez également

participer à des tournois divers

et variés. Des règles spécifiques différentient ces

variantes. La possibilité d'éditer entièrement un tournoi ou un championnat

relance également l'intérêt de l'ensemble des modes.

On est les champions!

Un mode spécifique offre la possibilité de rencontrer, en un match, un ancien vainqueur de la Champions League. Un entraînement est accessible pour pousser les possibilités en est un bon exemple.

NON, MAIS...

Cette nouvelle version de Champions League n'apporte que peu d'améliorations par rapport au dernier volet. Les graphismes sont toujours trop légers et l'animation est loin de révolutionner le genre. La licence officielle peut apparaître comme un bonus important, mais cet attrait est amplement desservi par une réalisation trop juste. La prise en main ne recèle pas de trésors d'ingéniosité et les actions s'enchaînent sans véritable cohérence. Peu précis et globalement inachevé, ce nouveau foot risque fort de ne pas s'imposer.

TOXIC

94 ONSOLESSE





AVIS NON!

ZANO

Une fois de plus un éditeur se contente de nous livrer une grosse licence sans prendre le temps de développer un vrai jeu vidéo intéressant. Les graphismes et les animations sont vraiment limites. Le plaisir de jeu est presque totalement absent tant les commandes sont imprécises et mal agencées. Au final, ce jeu de foot ne peut contenter que les mordus de la Ligue des Champions qui veulent voir des séquences cinématiques classiques des grands matchs.

LE BEAU JEU, LES BEAUX GESTES

Quand les grands clubs s'affrontent pour le titre de meilleure équipe européenne, les gestes techniques sont légion: dribble chaloupé, frappe de mule, papinades en tout genre...



Le coup franc dans la lucarne est la spécialité des meilleurs joueurs. Celui-ci est impressionnant!



La passe en profondeur est une arme redoutable lorsque les défenseurs sont un peu lents. L'attaquant a fait un bon appel de balle.



Un bon dribble peut déstabiliser la meilleure des défenses. Utilisez le bouton R I.



hauteur du saut.



- Version:
 OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: SILICON DREAMS
- Éditeur: TAKE 2
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: DÉLICAT
Difficulté: MOYENNE
Niveaux de difficulté: 3
Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
Compatible: DUAL SHOCK
MULTITAP

Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION

La présentation officielle de la Champions League.

GRAPHISMES

Pas de quoi affoler les habitués des jeux de foot. Les couleurs sont un peu fadasses.

ANIMATION

Tout, sauf fluide et dynamique. Le strict minimum.

MUSIQUE

Le thème officiel. Le reste ne présente aucun intérêt.

BRUITAGES

Quelques bruits discrets et des commentaires souvent mal venus.

DUREE DE VIE

Les meilleures équipes sont accessibles. Des modes de jeu conventionnels.

JOUABILITE

De nombreuses imprécisions entravent la maniabilité du soft.

INTERET

Un petit jeu de football assez délicat à manier, et dont la réalisation est loin de faire l'unanimité. Une grosse licence sans saueur. **78**%

88%

79%

80%

70%

80%

85%



Depuis des mois on entendait parler de ce titre. Après moult retards, voici enfin une version testable. Tout v est: marques. pro-rideurs, licences en pagaille! Mais cela suffit-il à faire un bon jeu? **Snowboarding** Les visages des pros

sont uraiment bien

modélisés. Réalisme,

quand tu nous tiens!

en "switch stance"

Terje Haakonsen fait son show dans le pipe, mais sa figure, le 'Haakonflip", n'est pas présente. Réaliste ou pas?



AVIS NON!

> Ce jeu est super beau, ses graphismes sont les plus réalistes qu'on ait vus dans un ieu de ce type. On s'y croirait! Tous les ingrédients "attrapekékés" sont là. Mais une fois le soft en main. quelle déception! Maniabilité anti-

instinctive, animation du personnage incongrue, paramètres loufoques (de la poudreuse dans le pipe), vitesse de jeu très lente... Après avoir vu SSX, je crovais que le snowboard sur PS2 ne ressemblerait désormais à rien de ce que l'on avait vu auparavant, je me suis lourdement trompé, ce ieu en est la

preuve.

SWITCH

eter Line, JP Walker, Terje Haakonsen, Tina Basich, tous les grands noms du snowboard sont là, accompagnés de leur flopée de sponsors. Deux modes sont proposés, le mode Compétition qui vous permet d'accéder aux Half Pipe, Boardercross, Slope Style, Big Air et Freeride, et le mode Snowboarder qui n'est autre qu'un éditeur de persos. assez complet. Les épreuves comme le Pipe et le Big Air se déroulent en trois runs, le meilleur des trois étant conservé. Les deux autres se déroulent en une seule manche. Les développeurs ont voulu réaliser une simulation. Ils ont donc conçu un jeu où le personnage ne fait pas de sauts incrovables sans une bonne vitesse et une impulsion précise, où l'impression de vitesse n'est pas fantastique, et où il faut bien replaquer ses sauts dans la pente pour ne pas chuter. Le problème c'est au' apparemment, lesdits programmeurs ne connaissent rien au snowboard!

ESPN en quatre points

Premièrement, à quoi bon faire dans le réalisme si les modules de sauts ou les tracés de Boardercross sont pleins de poudreuse et qu'ils ralentissent la prise de vitesse? N'importe quel féru de ce sport sait bien que ces épreuves nécessitent une neige damée et dure, voire glacée. Deuxièmement, les indications à l'écran ne précisent pas si l'on est (fakie), et aucun bouton n'est disponible pour se remettre dans le sens de la pente. Troisièmement, la carre de la board ne se plante pas dans la neige. Du coup, les prorideurs contrôlés font penser à des débutants, qui ne maîtrisent pas encore les enchaînements de virages coupés, frontsidebackside. Ces derniers sont aussi beaucoup trop rigides. Quatrièmement, il aurait été bon de fournir un modèle de planche par discipline, des planches longues et à faible flexibilité pour le BX, des planches courtes et souples pour le Freestyle, et des planches longues et larges pour le Freeride, Certes, deux modèles de planches sont disponibles par surfeur, mais leurs différences sont à peine perceptibles.

Beaucoup trop Relou

Prendre le jeu en main vous demandera de longs moments d'achamement. Une seule caméra est disponible, qui zoome pendant les sauts et empêche de bien voir la réception. Enfin, le mode Freeride, qui intéressera tous les férus de montagne, se révèle tout à fait ennuyeux. On ne fait que descendre et les parcours sont assez pauvres, dommage... La prochaine fois que Konami développera un jeu de snowboard, qu'ils nous contactent, on leur donnera des conseils!

Le Slope Style est une épreuve de "flat" où il faut réaliser la descente la plus stylée.









Version : OFFICIELLE

Dialogues:

Développeur: KONAMI
 Editeur: KONAMI
 SNOWBOARD

1 JOUEUR

Sauvegarde: MEMO CARD
 Compatible: PURUPURU

PRESENTATION

Des vidéos pêchues, des menus bien stylisés, mais trop lents. **GRAPHISMES**

Des textures très réalistes. Les visages sont très détaillés.

ANIMATION

Mouvements du rideur peu nombreux et trop rigides.

MUSIQUE

Plein de thèmes dans le "move", certains meilleurs que d'autres.

BRUITAGES Complets et plutôt nombreux.

Bruit de neige, du public... **DUREE DE VIE**

Le jeu est trop difficile, car peu jouable et carrément énervant.

JOUABILITE Des sportifs raides comme des balais et des sauts mal gérés.

INTERET

Une mauvaise maniabilité, un mode Freeride sans intérêt et un challenge trop élevé.



TEST GAMEBOY

GNSOLESUE

=

AVIS oui!

> Une fois de plus, ce Mario Tennis est une grande réussite! Par la qualité de ses graphismes d'abord: on reconnaît au premier regard les

> > personnages de Nintendo. Le dégradé chromatique des courts vaut lui aussi le coup d'œil. Les animations ne sont pas en reste:

la fluidité des mouvements n'a d'égale que leur vitesse. C'est franchement bien fichu et vraiment agréable à jouer: on reconnaît la prise en main des jeux Nintendo. Oui, ce Mario Tennis est une réussite!

NIIICO

Après une version N64 remarquée et remarquable, Mario Tennis s'attaque à la Gameboy Color. La conversion est réussie et le jeu se montre à la hauteur

de nos espérances.

nutile de s'étendre des heures sur le principe du jeu, vous avez tous entendu parler de tennis au moins une fois dans votre vie: il s'agit de renvoyer la balle dans le camp de son adversaire en essayant de pousser celui-ci à la faute. Les tacles sont interdits. Il est également interdit de monter ou de descendre de cheval durant les échanges, ou encore de jouer en slip. Hormis ces

L'académie des sports est un endroit excellent pour progresser.



indications importantes, sachez que l'on retrouve les mêmes options que sur Nintendo 64: mode Exhibition (les joueurs jouent nus sur le terrain), minigames, et mode Multijoueur grâce au câble de liaison. Il existe une autre option de jeu, absente de la version 64 bits: le Mario Tour. Comme dans Mario Golf, on intègre l'académie du sport et il faut faire progresser son joueur en écoutant les conseils de son entraîneur et en réalisant des exercices spécifiques ou des matchs d'exhibition. Au gré des entraînements, votre joueur devient plus puissant dans tous les compartiments du jeu: frappe, contrôle de balle et vitesse de déplacement. Amateurs de la petite balle jaune,

ce jeu est fait pour vous!

L'étoile au sol indique l'endroit où la balle va retomber après un lob.

INI-GA

Comme sur Nintendo 64, Mario **Tennis Gameboy Color comporte** différents mini-jeux, qui varient en fonction du personnage choisi.



Kong doit dégommer le plus de bananes possible.



En incarnant baby Mario, on trouve un excellent moyen de s'entraîner à bien viser.



Avec Luigi, tout est question d'adresse : il faut viser les étoiles présentes sur le court.

est loin de la balle, il plonge pour tenter de iouer le coup



- Dialogues:
- Textes:

89%

90%

75%

70%

89%

- Développeur: CAMELOT Éditeur: NINTENDO
- **TENNIS** 1-2 JOUEURS (CABLE LINK) Sauvegarde: CARTE MÉMO.

PRESENTATION De nombreuses options, des textes en anglais. GRAPHISMES D'excellente qualité pour une Gameboy Color.

ANIMATION

Fluide et détaillée.

Compatible: -

MUSIQUE Parfois pénible. Mais on retrouve les thèmes des jeux Nintendo.

BRUITAGES Pas exceptionnels. Pas de voix digitalisées.

DUREE DE VIE Les divers modes, seul ou à deux, vous amuseront longtemps.

JOUABILITE Excellente. On trouve facilement ses marques.

INTERET Une franche réussite, tant au niveau des animations que de la

jouabilité. Un must.



SIDEWINDER Sidewinder Max est un simulateur d'avion de combat qui

Sidewinder Max est un simulateur d'avion de combat qui vient combler un vide dans la ludothèque de la PS2. La voie des airs est désormais ouverte pour tous ceux que les émotions fortes ne découragent pas.

es séguences animées en images de synthèse accueillent le joueur. fébrile devant tant d'exploits aériens. En début de partie, vous sélectionnez l'un des trois modes de jeu principaux. Le mode Configurations yous permet de régler les boutons de la manette comme bon vous semble et ainsi piloter dans un confort absolu (cela s'avère important pour profiter pleinement de cette simulation). Le mode Free play vous permet d'effectuer vos premières sorties dans les airs. Vous devrez décoller et atterrir en temps réel et assurer l'ensemble des objectifs qui vous sont proposés. Ce mode de jeu ne tient pas compte du scénario et offre simplement des missions destinées à vous faire profiter du pilotage en toute liberté et sans contrainte.

L'étoffe d'un héros
Le mode Campaign constitue le principal intérêt de ce
Sidewinder Max. Il s'agit d'un mode scénario où il faut impérativement réaliser nombre d'objectifs pour progresser dans la partie. Une série de missions

vous sont imposées et il faut vaincre coûte que coûte pour mener à bien votre destinée de votre pilote de chasse. Entre chaque mission, vous pourrez choisir de discuter avec d'autres pilotes pour récolter des informations cruciales, ou encore de configurer votre avion et vos armes pour l'objectif suivant. De nouveaux avions sont accessibles à mesure que vous progressez dans l'aventure. Une multitude de situations vous attendent et il faut bien maîtriser les finesses du pilotage pour venir à bout

des chasseurs qui vous attaquent et des éventuelles cibles au sol. Un briefing vient préciser l'ensemble de vos objectifs pour orienter vos choix dans ce jeu d'arcade où la simulation perce par moments.



Sidewinder Max vous permet de retrouver quelques-uns des avions de chasse les plus remarquables. Les connaisseurs apprécieront.



L'entraînement aux phases de tir

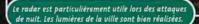
L'entraînement aux phases de tir est impératif avant de se lancer dans la grande aventure.

AVIS OUI, MAIS...

TOXIC

Ce Sidewinder Max procure beaucoup de sensations fortes. Le pilotage des avions est immédiat et réserve quelques finesses dignes des plus grands simulateurs. Le mode Aventure de ce soft est la principale attraction et le déroulement des missions tiendra en haleine les Tom Cruise en herbe. La réalisation est agréable bien qu'assez sobre, et l'animation décoiffe franchement. Cependant, l'intérêt se réduit à mesure que l'on progresse dans la partie.





Les cibles au sol sont délicates à éliminer. Seule une bonne approche vous assure la victoire.

FLY HIGH IN THE SKY!

Il ne faut pas avoir peur des grands espaces pour jouer à Sidewinder Max. Les avions se livrent une guerre sans pitié et les combats offrent des moments de bravoure inégalables. Une seule devise: "Droit dans mes bottes, à l'aise dans mon slip!".



Les explosions en plein ciel sont fréquentes et offrent un spectacle de premier choix.



Les ralentis permettent de profiter des plus belles manœuvres dans les airs.



L'attaque du barrage est l'un des point fort du mode Campaign. Il faut maîtriser le pilotage pour réaliser une bonne approche.



Il faut piloter avec beaucoup d'habileté pour éviter les missiles à tête chercheuse. Les informations à l'écran sont précieuses.







AVIS MOUAIS...

Au premier abord, ce Sidewinder Max semble excellent: prise en main impeccable et instantanée, très typée arcade et graphismes réussis. Cependant, après quelques heures, on se dit que tout ne tourne pas si rond: le jeu devient de moins en moins accrocheur. Dommage aussi que les graphismes des décors soient si peu détaillés: on est loin des simulateurs de vol sur PC (la PS2 en a pourtant les capacités) et loin des promesses graphiques faites par Sony avant le lancement de sa console. Encore quelques efforts à faire et tout sera parfait.

NIIICO



Version:

ANGLĀIS Textes: ANGLAIS

Dialogues:

Développeur: ASMIK ACE

Editeur: ASMIK ACE
 COMBAT AÉRIEN

1 JOUEUR

Contrôle : BON
Difficulté : ÉLEVÉE

Niveaux de difficulté: 3

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK 2

Vibrations: FAIBLES

PRESENTATION

Spectaculaire et tout en images de synthèse.

GRAPHISMES

Quelques détails valent le détour, mais l'ensemble se contente de peu.

ANIMATION

L'impression de vitesse est bonne et le défilement du décor se fait sans accroc.

MUSIQUE

Du rock lourd et nerveux. Top Gun a fait des émules.

BRUITAGES

Ils manquent un peu de mordant et de variété.

DUREE DE VIE

De longues heures pour le mode Campaign. Les autres sont assez courts.

JOUABILITE

La prise en main est rapide, mais l'aspect simulation n'a pas été oublié.

INTERET

Un bon simulateur d'avion de chasse, qui traîne parfois un peu en longueur, mais qui propose de beaux challenges. 86%

90%

86%

90%

88%

85%

88%

PENSE-BETE

Il y a quelques petites choses à savoir pour éviter de se faire arnaquer en cours de route. D'abord que les chutes sont souvent mortelles, même dans l'eau. Ensulte, que les objets clés ne s'utilisent pas automatiquement, il faut s'en servir à partir de l'Inventaire. D'ailleurs, si vous oubliez d'ouvrir un coffre ou d'activer un levier, vous vous retrouverez vite bloqué. Prévoyez aussi des réserves d'objets permettant de soigner les statuts anormaux. Par exemple, il est impossible de quérir d'un empoisonnement sans l'item adéquat.



N'hésitez pas à revenir sur vos pas car les points de sauvegarde sont peu nombreux.



Le statut du personnage reste classique et l'inventaire se gère



Ce lieu près d'une sauvegarde permet de créer, d'améliorer et de combiner les anneaux de magie.



Utilisez l'anneau de feu sur la giace bioquant la porte.

ETERNAL

Eternal Ring était l'un des premiers ; sorts sur la Playstation 2 japonaise, tur la ringe line qu'il fait suite à le sèrie al de comi d. Cela ne l'empêche pes de comp Iques déjauts majeurs blen génar

ette aventure d'heroicfantasy se déroule sur une île où règnent la magie et les monstres les plus cauchemardesques qui soient. Pour le compte du roi, votre héros explore ce monde hostile à la recherche de puissants anneaux magiques. Cette fois, à part dans les scènes automatiques, la vue est à la première personne comme dans la majorité des Doom-like. D'ailleurs, ce jeu tient peu du RPG: il faut massacrer un maximum de créatures pour se frayer un chemin dans les donjons et améliorer ses compétences au combat. Cependant, vous trouverez régulièrement des herbes de soins, des cristaux de magie et surtout des gemmes et des anneaux. En utilisant les gemmes, il sera possible d'acheter des objets auprès des rares habitants de l'île, et de créer ou d'améliorer les anneaux donnant accès aux magies. Vous disposerez alors des sorts élémentaires d'attaque et de capacités supérieures à la normale, indispensables contre certains monstres et boss croisant votre chemin. Les monstres possèdent eux aussi des magies et un très haut

niveau d'esquive. Pour les contrer, alternez régulièrement les sorts et les coups d'épée, tout en straffant autour de l'adversaire.

Réfléchir avant d'agir

Comme il existe des monstres volants et d'autres rampants, visez en ajustant en hauteur ou vers le bas. Pensez aussi à bien choisir vos anneaux selon

les circonstances. Vous ne pouvez porter que cinq anneaux de caractéristiques et cinq anneaux de sorts. Demier conseil, ne loupez pas les coffres et les interrupteurs dans les labyrinthes où les salles se ressemblent toutes, car vous ne disposerez hélas d'aucune carte. Cependant, on regrettera davantage la lenteur des actions et des déplacements, ainsi que le vide des décors. Avec cette

apesanteur et ce néant. l'aventure aurait pu tout aussi bien se dérouler sur la Lune. Enfin, vu que vous démarrez sans expérience ni magie, attendezvous à ce que les trente premières minutes soient un moment de pur ennui,







fois un équipement convenable

acquis, on finit enfin par s'amuser (mais

sans excès).

KAEL

Le dragon d'argent marin vient

juste tailler la discute, histoire de

renforcer le scénario.

TEST PLAYSTATION 2



- Version:
 OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes: ANGLAIS
- Développeur: FROM SOFTWARE
- Éditeur: UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

Contrôle: MOYEN

Difficulté: PROGRESSIVE Niveaux de difficulté: -

Sauvegarde: OUI

Compatible: ANALOGIQUE

DUAL SHOCK

Vibrations: MÉDIOCRES

PRESENTATION

Une petite cinématique en images de synthèse se lance au début.

GRAPHISMES

Des décors 3D vides, mais de belles textures et un haut niveau de détails.

ANIMATION

Des mouvements bien décomposés. Hélas, le moteur du jeu reste poussif. Affligeant.

MUSIQUE

Très vite lancinante.

BRUITAGES

Les seuls bruitages auxquels on prête attention sont générés par les monstres.

DUREE DE VIE

Des dizaines d'heures pour venir à bout des labyrinthes peuplés d'ennemis.

JOUABILITE

La seule difficulté consiste à trouver le moyen d'éliminer chaque espèce ennemie.

INTERET

Un Doom-like médiévalfantastique traditionnel handicapé par un vieux moteur de déplacement. A réserver aux sages zen... 82%

87%

84%

80%

82%

90%



Comme dans tous les jeux de baston, il faudra débloquer des personnages cachés.



GUIL

Zato est un personnage très excentrique. Mais cela n'entache pas ses qualités de combattant.

On attendait tous ce jeu avec impatience. Il faut dire que l'engouement pour la borne d'arcade de ce titre était impressionnant au Japon. Tournant sur la carte Naomi, la conversion ne fut pas trop difficile.



La Fortress Defence utilise un peu de votre barre de pouvoir.

Pour espèrer gagner, il faut sans cesse attaquer. C'est le seul moyen

de remplir la Stress Jauge.

remière partie. première claque. Dès le départ, on se rend compte que ce titre est de très loin supérieur à ses concurrents. Les décors sont nombreux, certes un peu classiques, et regorgent de petites animations. Mais le plus marquant, ce sont les personnages. Difficile de croire que de si gros sprites, qui semblent sortir tout droit d'un manga, puissent être contrôlés et bouger de manière aussi fluide. En bref, c'est beau! lci, nous avons affaire à un jeu de baston en 2D très classique, fortement inspiré des gros titres du genre "made in Capcom ou SNK" (snif). Chacun des personnages a pour objectif de vaincre tous les adversaires qui se dressent sur sa route. Pour ce faire, il dispose d'un large éventail de coups et de super pouvoirs. Très basique donc. Les modes de jeu proposés le sont tout autant: Arcade, Versus, Survival. D'autres viennent s'y ajouter, L'option Recorder permet d'enregistrer votre meilleur Combo ou plus bel super attaque afin d'épater la galerie. Enfin, l'option Network est comme d'habitude réservée à nos amis du pays du Soleil-

Prise en main immédiate

Mais ce jeu se démarque sur quelques points. En effet, pour espèrer gagner deux rounds dans chaque match, il ne faut pas hésiter à "rentrer dans le tas". Petite explication: vous

(souvent décisives). Pour la remplir, il faut toucher son adversaire. D'où la nécessité d'attaquer. Les matchs ne ménagent donc plus aucun moment de répit comme on peut en voir dans Street Fighter. Chaque touche de la manette actionne une attaque (poing, pied, spécial, et super). Ce sont ces quatre actions qui permettent d'enchaîner de coups (Combos). Guilty Gear X propose un système de Combos totalement révolutionnaire. Il en existe une quantité considérable, qui sont tous très faciles à réaliser.

disposez d'une jauge en

bas de l'écran. Cette

tension, sert à

demière, la barre de

attaques

envoyer des super

Trop difficile Mais vous aurez

besoin de connaître un maximum de techniques si vous voulez finir le jeu. Les développeurs ont mal dosé la difficulté, Les premiers combats se terminent sans problème. Mais une fois arrivé aux trois derniers, vous allez en baver. Comptez en moyenne cinq Continues pour chacun, en niveau Easy. Les boss

temps à essayer de trouver la petite technique qui marche à tous les coups. Le problème, c'est qu'à la longue les attaques perdent en diversité. Les combats finissent donc par tous se ressembler. Cependant les pros du Combo trouveront un plaisir immense en jouant à Guilty Gear X sur Dreamcast.

AVIS OUI!

C'est incroyable comme ce jeu est beau! Il devient même impressionnant lorsque l'on voit les combattants se déplacer. De plus, les duels s'enchaînent et ne souffrent d'aucun temps mort. On bastonne sans arrêt. Les Combos sont vraiment faciles à réaliser, ce qui fait que même les néophytes peuvent s'amuser. Cependant, Guilty Gear X est trop difficile seul. A force de recommencer les combats, on se lasse. Même s'il est encore très loin du SFZ 3, le meilleur volet de la saga à

rallonge de Capcom, il plaira aux pros

KAEL

Voici le premier boss. C'est en enfer que vous l'affronterez. Sa faux lui permet d'attaquer avec une grande portée.

du pad.

AVIS YO!

Comment ca déchire! Les Marvel versus machin peuvent aller se rhabiller, nous avons ici le meilleur jeu baston 2D du moment. Les

graphismes sont plus colorés et fins que jamais. C'est très détaillé, les personnages sont grands et bénéficient du plus beau design jamais vu depuis Samuraï Shodown. Côté jeu pur, là aussi c'est du tout bon, c'est jouable, fun, les Combos sont carrément fluides et bien aboutis. Bref ce jeu à une pêche d'enfer, et au niveau du son ça

SWITCH

Jam, la fille en rouge, vous rappellera techniques et se révèle aussi rapide.



GROS POUVOIRS

Depuis Marvel vs Street Fighter sur Saturn, les pouvoirs, dans les jeux de baston en 2D, ont tendance à être chaque fois plus impressionnants. Guilty Gear X ne déroge pas à la règle, et propose son lot de grosses explosions à l'écran et des effets spéciaux à foison.



Que dire en voyant ce phœnix de feu apparaître à l'écran!?



Cette super attaque ressemble énormément à celle de Chun-Li dans Marvel vs Capcom.



La plupart des magies utilisent les trois quarts de l'écran. C'est quand même vachement impressionnant.



Les super pouvoirs sont tous très différents. Certains regorgent d'animations sympas.



- **Version:** IMPORT
- Dialogues:
- Textes: **JAPONAIS**
- Développeur: ARC SYSTEME
- Editeur: SAMMY
- **BASTON 2D**
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON

Difficulté: ULTRA BALÈZE Niveaux de difficulté: 4

Sauvegarde: OUI

Compatible: PURUPURU PACK

Vibrations: -

PRESENTATION

Une série d'images fixes et des menus clairs quoiqu'un peu réduits.

GRAPHISMES

Magnifiques. Des combattants très beaux, de type manga. Des décors simples.

ANIMATION

Incroyable. Tout est réaliste, et en 2D!

MUSIQUE

Très rock. Des thèmes certes pêchus mais lassants et répétitifs.

BRUITAGES

Pif! Paf! Pouf! et tous leurs amis.

DUREE DE VIE

En solo, il est long. A deux, les parties s'éternisent jusqu'au bout de la nuit.

JOUABILITE

Parfaite. Les Combos et les Furies sont facilement réalisables.

INTERET

Beau et fun, mais un peu difficile. Et il n'est pas possible de réellement diversifier ses attaques.

88%

80%

90%

94%

85%

80%

90%

Prince of Persia: Arabian Nights

Tous les specialistes du jeu vidéo vous le diront, Prince of Persia est synonyme d'exotisme, de plates-formes et d'action. Voici la version Dreamcast d'un titre qui a su séduire, il y a fort longtemps, les joueurs PC. Mais qu'en sera-t-il cette fois-ci?

Les lames sont impitoyables. Il faut s'agenouiller et ramper pour atteindre l'autre extrémité.

e scénario de ce Prince of Persia est désormais un classique de l'univers des jeux d'aventure. Un humble serviteur du roi est transformé en prince persan du XII siècle afin de délivrer une merveilleuse princesse des mains sanglantes d'un cruel ennemi. Sa quête ne s'arrête pas là, puisqu'il devra également venger la mort du grand sultan. C'est sur cette trame que se déroulent les péripèties de ce Prince of Persia: Arabian Nights. Un contexte idéal pour profiter des aspects spectaculaires de ce type de jeu. Il va falloir utiliser toutes les capacités du héros pour franchir les nombreuses embûches qui vous attendent. De nombreuses phases de plates-formes, où la précision

Il faut utiliser les éléments du décor pour ouvrir certaines portes réticentes.

des sauts est essentielle, vont entraver votre progression. Notre héros au grand cœur va devoir courir, s'agripper, grimper, se suspendre et nager pour découvrir toutes les merveilles que lui réserve l'aventure. Il devra également résoudre des petites énigmes, la plupart du temps en rapport direct avec des mécanismes d'ouverture de

Une grande liberté

Prince of Persia réserve également des phases de combat de haute intensité. Les déplacements ont un rôle important dans les phases de combat puisqu'il faut non seulement donner des coups précis, mais également éviter et parer les attaques des adversaires. L'intelligence artificielle des combattants en présence a été particulièrement travaillée pour assurer des affrontements réalistes. Quelques bonus sont dispersés dans les différents niveaux pour recuperer un peu de vie et des armes. A vous de bien gérer vos différentes decouvertes à l'aide

AVIS

TOXIC

NON!

Ce Prince of Persia possède d'indéniables

et les détails sont au rendez-vous. Hélas,

trouve amoindri.

qualités visuelles: les couleurs sont nombreuses

l'animation qui, il y a une dizaine d'années, avait

subjugué les joueurs PC, connaît trop de

protagonistes manquent de réalisme.

odiversité, ce qui a pour conséquence

aventure pourtant bien partie. La • jouabilité souffre de très graves

Les situations s'enchaînent sans grande

directe de rompre le charme de cette

pimprécisions et le confort de jeu s'en

ratés, et les mouvements des

de votre inventaire accessible à tout moment. L'ensemble des options disponibles garantit une grande liberté d'action dans ce Prince of Persia en 3D.



précision et un bon tempo. Les commandes ont du mal à suivre.



La vue subjective permet de jeter un coup d'œil sur les objets potentiellement utilisables.



Développeur: AVALANCHE

Editeur: MATTEL
 AVENTURE/ACTION 3D

On peut nager en surface ou en

profondeur. Des bonus vous

attendent dans les grands fonds.

• 1 JOUEUR

Sauvegarde: 18 BLOCS
Compatible: -

PRESENTATION

Les charmes et les dangers de l'Orient en images de synthèse. **GRAPHISMES**

De belles couleurs, mais un peu trop d'uniformité.

ANIMATION

Des mouvements un peu bizarres et d'autres très réussis. MUSIQUE

Bien sentie, elle crée une ambiance singulière.

BRUITAGES

Rien de très original. Le strict minimum. DUREE DE VIE

Compte tenu de la difficulté, elle est conséquente. **JOUABILITE**

Un manque de précision flagrant.

INTERET

Un beau jeu qui pêche par une jouabilité mal étudiée et des niveaux trop répétitifs.

88%

85%

889



CONSOLESSION



Rainbow Six est le nom d'un groupe antiterroriste international secret. Le romancier Tom Clancy a donné vie à ces aventuriers qui sauvent le monde. Son best seller a été développé sur PC, puis décliné en trois épisodes: Rainbow Six, Rogue Spear (test dans ce Consoles+) et Urban Operations.

ainbow Six est ce que I'on appelle un Doomlike stratégique. Cela signifie qu'il inclut des paramètres complexes habituellement absents des Doom-like du genre Quake III. mais que l'on peut voir dans Hidden and Dangerous, par exemple. Le réalisme est le fin mot de l'histoire. Pas question d'avancer à pas lourds et en tirant à l'aveuglette. Non, il faut gérer trois groupes de deux hommes (soit une équipe de six) comme un vrai chef de querre. Pour chacun, on choisira à l'avance tenues de camouflage et anti-balistiques (camo urbain, jungle, désert, léger, slip, moyen ou lourd). Ensuite, on choisira l'arsenal suivant le type de mission, sachant que les armes correspondent à des modèles existant. Par exemple, dans une mission où il faut sauver des otages discrètement, on utilisera des modèles à silencieux... On pourra compléter cette panoplie du parfait commando par tout un tas de petits

gadgets: kit d'explosion pour forcer les entrées, senseur cardiaque pour repérer la position des ennemis à travers les portes, flashbangs pour les assauts surprises, grenades, etc. Bref, on choisira son inventaire en fonction des situations rencontrées lors de la mission, souvent difficile, et qu'il faudra recommencer moult fois.

Go go go Rainbow!

Pour mieux s'en sortir, on utilisera un système de "way points" via une carte sur laquelle on détermine à l'avance l'itinéraire de chaque équipe. On pourra également y configurer les attitudes à adopter par chaque groupe. Par exemple. pour faire stopper une unité à un point précis, on lui donnera un "go code" (Alpha, Bravo, Delta) correspondant à une action particulière. On pourra décider qu'au lancement du code Alpha, l'équipe rouge forcera une porte, qu'à l'émission du code Delta,

OUI. MAIS...

Issu du PC, Rainbow Six a délà été adapté sur PS et N64. Le jeu est plutôt bon, avec des ennemis assez intelligents. Les graphismes datent un peu, mais les animations des protagonistes ont été réalisées en Motion Capture. Le jeu s'appuyant sur les récits de Tom Clancy, il s'en dégage une atmosphère vraiment particulière... Les missions sont très prenantes. On arpente des lieux sombres, investis de terroristes sournois, les rebondissements abondent. Hélas, les commandes ne sont transposables ni au clavier ni à la souris.

SWITCH

l'équipe des verts lancera des grenades éblouissantes (flashbangs), etc. Bref, actions synchronisées et préparation tactique sont au programme, et les gros bourrins jouant à Quake III Arena peuvent rentrer chez eux étudier leurs trois commandes et demie. Ici, il v en plus de trente différentes (zoomer, se baisser, forcer le loquet, recharger son arme, etc.). Une fois que vous aurez bien assimilé toutes ces commandes (lecture du manuel obligatoire au moins deux fois pour les novices), vous serez prêts à sauver le monde et à résoudre

toutes les situations de crise aux

"quatre coins" du globe.

Les détails des personnages sont vraiment soignés.

Développeur: RED STORM Éditeur: TAKE TWO DOOM-LIKE STRATÉGIQUE

1 JOUEUR

Sauvegarde: 4 BLOCS Compatible: PURUPURU

PRESENTATION

Une scène en 3D prenante. Interface compliquée.

GRAPHISMES Le moteur graphique (venu du

PC) date un peu. ANIMATION

Les commandos bougent bien, les ennemis un peu moins.

MUSIQUE

Intervenant par moments, elle crée une atmosphère palpitante.

BRUITAGES

Pas mauvais, mais moins réalistes que dans Half-Life.

DUREE DE VIE

Finir le jeu nécessite une bonne maîtrise des commandes.

JOUABILITE

Pas évidente. Clavier et souris, non compatibles.

INTERET

L'atmosphère unique de Rainbow Six est prenant. Dommage qu'il soit si peu jouable.





TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI!

Malgré la déception que représente The Bouncer, certaines scènes cinématiques et autres combats méritent un coup d'œil (rapide). Ce nouveau titre s'apparente à un film tant les séquences animées ont une place importante dans le déroulement de la partie.



Il y a parfois quelques beaux mouvements. Ce soldat ne se relèvera pas.



Il faut répondre aux mouvements des soldats ennemis par des mouvements identiques pour les tromper sur votre identité. Les postures sont hilarantes... et ridicules!



Les ennemis vous attendent de pied ferme. Pour preuve, cette séquence impressionnante.



Dauragon est un boss bien coriace. Appliquez-vous à le toucher à chacun de vos assauts.

The Boun

The Bouncer a été présenté comme une vitrine technologique susceptible de traduire l'extraordinaire puissance de la Playstation 2. Le jeu sort enfin dans sa version japonaise définitive. Alors, titre d'anthologie ou déception à la hauteur de l'événement?

he Bouncer débute par une séquence en images de synthèse, dont Square a le secret. Sa qualité est vraiment ébouriffante. On entre ensuite dans le mode Story, un classique du genre, dans lequel nous allons suivre les aventures d'un groupe de jeunes personnes mêlées malgré elles à une sombre affaire de malversation financière et de satellite ultra puissant, enjeu d'obscures tractations entre les puissants de la planète. Une jeune fille, Dominique, est enlevée par un certain Dauragon Mikado, être cruel et impitoyable qui lui semble étrangement lié. Sion Barzahd, le grand Volt Krueger et Rou Leifoh, les amis de Dominique, vont partir en croisade pour libérer leur fidèle amie. Le scénario de The Bouncer est prétexte à alterner phases de combat à main nue et scènes cinématiques qui font évoluer le scénario.

Avant de frapper vos ennemis à coups de poing, vous allez devoir choisir votre héros. Une fois le combat engagé, il faut enchaîner les Combos au pad et éliminer les opposants qui vous font face. Selon la situation et l'avancement dans la partie, vous serez accompagné par vos deux compères ou non. A la fin du combat, vous gagnez de l'expérience et la possibilité de sauvegarder votre progression. S'ensuit une cinématique qui vous conduit à une autre phase de combat, et ainsi de suite... Les affrontements se font plus

ardus à mesure que le jeu

Interactif à trois balles

avance et il faut faire le bon choix de héros au bon moment pour accomplir les figures imposées. Les commandes sont simples et les Combos restent très basiques. Les déplacements des personnages se résument à diriger le combattant d'un adversaire à un autre. Un mode de jeu Versus permet à quatre joueurs de s'affronter dans un décor préalablement choisi. La précision n'est pas très rigoureuse, et les combats

se gagnent au petit bonheur la chance. Enfin, le mode Survival oblige à enchaîner le plus de combats possible avec la même barre de vie. Quant aux options, elles sont succinctes et sans originalité. Un jeu à voir, mais certainement pas à acheter.

la bande au grand complet.
Tous sont prêts pour des aventures...
qui ne passionneront que peu de
gens en fin de compte.



Le mode Versus est imprécis et chaotique. Même à quatre, il est difficile d'y prendre du plaisir (et pourtant...)



cer

AVIS NON!

The Bouncer était annoncé comme une pure merveille vidéoludique, susceptible de bouleverser l'histoire des jeux vidéo. Eh bien que nenni! Ce Bouncer est un attrape-nigaud. Les graphismes sont assez remarquables malgré l'effet de flou très prononcé, et les

animations correctes. Mais, bon sang! où est passé l'intérêt de jeu? Les combats s'avèrent si rapides et faciles que le jeu se finit en deux heures. cinématiques comprises! Une belle et grande arnaque pour les plus riches d'entre vous. Dépensez plutôt vos 800 balles dans

un élégant slip bariolé!

TOXIC

L'entraide est essentielle pour venir à bout des opposants agressifs.



Mugetsu est un dur à cuir. Très, très, cuir!



Un bon coup de pied latéral fait toujours du bien par où il passe!

Le scénario progresse par le biais des scènes cinématiques. L'histoire devient plus claire à mesure que l'on avance.



Les adversaires manquent de variété. Ces robots restent statiques, profitez-en!

AVIS NON!

Je me souviens bien des premières présentations du jeu, il y a de cela un an, bien "tape-à-l'œil-as-tu-vu-mon-slip". Square et Sony s'amusaient à nous faire baver devant le graphisme étonnant. Et bien, la médiocrité de The Bouncer est encore une fois, la preuve du théorème suivant: il ne

suffit pas d'être joli pour s'imposer comme bon jeu! De plus, pour se rapprocher encore plus du côté cinéma, Square a aussi copié la durée... d'un film! Environ deux heures pour venir à bout d'un jeu... Si ce n'est pas une grosse plaisanterie, ca!

GIA



- Version: IMPORT
- Dialogues:
- Textes: ANGLAIS/JAP
- Développeur: SQUARE
- Éditeur: SQUARE BEAT THEM ALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: MOYEN

Difficulté: PEU ÉLEVÉE Niveaux de difficulté: -

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK 2

Vibrations: FAIBLES

PRESENTATION

Une intro qui flashe vraiment. Des images de très grande qualité.

GRAPHISMES

Des personnages soignés et détaillés. Avec un effet de flou bien gênant.

ANIMATION

Quelques mouvements fluides, mais rien de vraiment extraordinaire.

MUSIQUE

Des thèmes puissants, mais pas originaux. Le premier gros jeu en 5.1 Dolby Pro logic.

BRUITAGES

Trop discrets, Les bastons sont assez bien mises en valeur.

DUREE DE VIE

Une honte! Deux heures avec les cinématiques et quinze minutes sans.

JOUABILITE

Les Combos sont ceux de Tobal, et diriger les persos est parfois très problématique.

INTERET

Un beau jeu qui n'a aucun intérêt. Les combats sont mous et la réalisation parfois soignée ne sauve pas l'ensemble.

ANGLĀIS

50%

93%

85%

85%

88%

82%

10%

BATEAUX DE TOUS BORDS

Aqua GT propose quatre variétés de bateaux, une par type de compétition: monocoques, catamarans, batwings et cat combat. Attention, ces monstres demandent un sacré doigté et pas mal d'entraînement pour être parfaitement maîtrisés!



Les monocoques, comme leur nom l'indique, possèdent une simple coque et un ou plusieurs moteurs. Ils sont rapides et facilement manœuvrables.



Les catamarans à triple coque disposent d'une forte accélération et d'une vitesse de freinage extrême.



Les batwings sont des monocoques équipés d'ailerons pour les stabiliser. Leur accélération est impressionnante.



Les cat combats sont des catamarans ultra puissants: il n'est pas rare qu'ils disposent de trois moteurs! Attention, ça décoiffe séuère!

Aqua of

Seconde simulation de hors-bord à voir le jour après Hydro Thunder, Aqua GT vous embarque sur des bolides surpuissants et vous invite à parcourir fleuves, rivières et autres canaux des grandes métropoles de ce monde. Réalisme et souci du détail sont donc au rendez-vous.

qua GT pourrait être un jeu de formule 1 aquatique. Le principe de cette simulation de hors-bord est en effet identique aux courses de voitures classiques: parcourir différents circuits et terminer chaque épreuve dans les meilleures positions, chaque victoire dans une lique ouvrant les portes d'une nouvelle compétition. Les liques sont au nombre de quatre: bronze, argent, or et champions. Chacune d'elle dispose de vedettes bien spécifiques: plus vous grimpez dans les ligues, plus les bateaux deviennent puissants.

Tous à vos slips de bain!

On débute avec des monocogues pour la lique de bronze, puis on concourt avec des catamarans pour la ligue d'argent, avec des batwings pour la ligue d'or, avant de terminer avec des cat combats pour la lique des champions. Chaque hors-bord se caractérise par sa vitesse de pointe, son accélération et sa maniabilité. Il est très important de choisir son bateau en fonction de la compétition : les parcours de la ligue d'or sont, par exemple, autrement plus complexes que ceux de la ligue de bronze. Sachez toutefois que la vitesse de pointe importe plus que l'accélération. Sept circuits sont proposés: Londres, Paris, Tokyo, Amsterdam, le Rhin, Venise et New York. Les conditions climatiques

n'interviennent pas, seule varie l'heure de la course (jour ou nuit) et la hauteur d'eau (marée haute ou marée basse). Trois vues sont disponibles à tout instant de la partie, mais, un conseil, évitez la vue subjective! Elle est si réaliste que le mal de mer vous



Les courses de nuit apportent un peu plus de plaisir, mais ne changent rien au pilotage.



Les canaux d'Amsterdam ne sont pas larges et doubler demande beaucoup de sang-froid.

01:54:90

Il n'est pas rare que les concurrents tentent de vous doubler en passant sur les bords du circuit... Ce ne sont pas des hors-bord pour rien!



TEST DREAMCAST



Chaque ligue terminée en première place vous ouvre de nouveaux circuits et de

AVIS OUI, MAIS...

Aqua GT est assez bien fichu techniquement: les hors-bord se déplacent de manière réaliste et réagissent plutôt bien à nos exigences. Les décors sont eux aussi à la hauteur car ils sont détaillés et hauts en couleur.Ce qui me gêne finalement dans ce jeu, c'est qu'il est hyper classique. Il n'y a, par exemple, qu'un seul tracé par circuit et donc pas de raccourcis. Le jeu manque aussi de fun: pourquoi ne pas avoir implémenté quelques gadgets pour le rendre plus accrocheur? Même le mode 2 joueurs n'est pas vraiment amusant.

NIIICO



GIA

HE.

Plus on avance dans

de circuits: ici, la ville

de New York.

ligues, plus on découvre

AVIS OUI, MAIS...

Pour 199 francs, Aqua GT ravira les petites bourses (comprenez: les portemonnaie). Cette course de bateau est plutôt bien faite techniquement, mais e me suis vite ennuyée. L'action n'est pas bien dynamique, et l'effet de l'eau ne me satisfait pas. Contrairement à Hydro Thunder, sorti au début de la Dreamcast en France, les vagues ne font pas tanguer les bateaux. Pire, les engins restent bien trop stables, même lors des confrontations avec des concurrents.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes: **FRANCAIS**
- Développeur: TAKE 2 Editeur: TAKE 2
- **COURSE DE HORS-BORD** 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON

Difficulté: PROGRESSIVE Niveaux de difficulté: -Sauvegarde: 8 BLOCS (VM)

Compatible: -Vibrations: -

PRESENTATION

Des options réduites au strict minimum. Les textes sont en français.

GRAPHISMES

Des beaux effets de transparence et des décors variés et soignés.

ANIMATION

Pas de ralentissement à signaler. Le mouvement des hors-bord est réaliste.

Elles sont assez nombreuses et rythment les parties comme il faut.

BRUITAGES

Pas vraiment réalistes, peu nombreux et peu bruyants.

DUREE DE VIE

On avance progressivement et la difficulté devient de plus en plus élevée.

JOUABILITE

La prise en main est bonne et les horsbord se manient assez facilement.

INTERET

Un jeu bien réalisé mais aui manque de variété: des gadgets ou des passages secrets auraient été les bienvenus.

81%

65%

88%

89%

85%

60%

75%

85%

INA

ETERNAL BLUE

Sans doute, les fans purs et durs de RPG connaissent Lunar sur Saturn. Ce volet sur Playstation se place à l'opposé des Final Fantasy et autres Chrono Cross en proposant un jeu comme on en voit rarement aujourd'hui : dans la plus pure tradition du RPG.

es joueurs recherchant la prouesse graphique et la 3D réaliste seront surpris par ce Lunar qui n'offre qu'un jeu en 2D, très simple, et peu recherché graphiquement. Seules les belles scènes cinématiques, très nombreuses, exploitent le potentiel de la Playstation. Ici, le visuel peut rappeler les RPG de la Super Nintendo, et même les magies n'occasionnent pas de grands effets visuels comme on peut en voir dans les productions de Square, par exemple. Bref, un jeu destiné aux puristes et aux nostalgiques...

Un classique

On incarne un jeune homme nommé Hiro, qui va évidemment lutter contre des forces obscures et étranges. Un terrible mal s'est abattu sur son pays, à vous de rétablir l'ordre.

Pour cela, et comme d'habitude, des personnages vont se joindre à votre quête au fil de l'aventure. Cependant, dès le début, un petit dragon accompagne le héros, et lui file de temps à autre un petit coup de main. Les autres persos qui vous rejoindront possèdent des pouvoirs spécifiques, comme, par exemple, le grand père (qui peut soigner), ou bien Lucia (qui est capable de magie destructrices pouvant toucher plusieurs ennemis). Les combats sont, eux aussi, dans la norme du RPG classique : on lance des attaques à tour de rôle, et l'on peut choisir entre des actions à l'épée ou utiliser des magies qui consomment du mana.

On équipe également ses personnages en objets au fil du jeu, afin d'augmenter leurs aptitudes (force, résistance, vitesse, pouvoirs...). Bref, un grand classique, comme les aiment les puristes du genre.

Une réalisation surprenante

Depuis longtemps, on connaît les performances dont la Playstation est capable. Ce Lunar 2 surprendra sans doute de nombreux joueurs par sa faible recherche visuelle et son aspect kitsch quelque peu suranné. Il rappelle un peu le premier Alundra, en plus désuet... Bon, quelques décors sont joliment colorés, mais l'ensemble manque de finesse et de détails. L'animation des personnages est ultra simpliste et les magies les plus puissantes n'occasionnent pas de grands effets visuels, mais juste quelques explosions à l'écran. Par contre, les villages sont assez réussis, beaucoup plus détaillés que le reste. Au final, ce Lunar 2 Eternal Blue s'adresse à un public bien particulier : les fans de RPG de la première heure...

AVIS AUX COLLECTIONNEURS

Lunar 2 est disponible en version import dans un coffret collector comprenant le ieu en 3 CD, un art-book, un CD des musiques, et quelques goodies comme la carte du monde et un pendentif. Une belle pièce de collection en vente entre autres chez Power Games!





Assez souvent, on assiste à de belles cinématiques. C'est une des raisons pour lesquelles le jeu comporte 3 CD.

Ce Lunar 2 est surprenant. Son style graphique devient de plus en plus rare, mais ceci n'empêche en rien l'intérêt de jeu d'être bien présent. Ça fait du bien! On se croirait revenu quelques années

en arrière... Cependant, je le trouve un peu simple et répétitif au début. Les énigmes sont faciles, les donjons peu complexes, et les nombreux combats se ressemblent tous. Il faut vraiment avancer avant que cela se corse un tant soit peu. Mais bon, sans nul doute, les puristes vont s'amuser et passer un très bon moment.

ZANO



En général, le jeu consiste à explorer des donjons composés de plusieurs niveaux.



l'aide de Lucia.





Il faut visiter chaque village et parler avec les habitants.

AVIS OUI!

Je l'avoue : j'aime ce type de jeu qui, petit à petit, va sûrement tomber dans les oubliettes de l'histoire sous l'impulsion de titres qui en mettent plein les yeux. Ici, le joueur qui aime les Final et leur 3D travaillée seront déstabilisés. Mais qu'elle est sympa, cette petite 2D ! Elle nous rappelle la bonne

époque des slips Petit Bateau et les RPG qui ont fait naître notre passion pour le genre. Je conseillerai donc sans hésiter ce Lunar 2 aux plonniers qui en redemandent, mais je préfère avertir les jeunes joueurs : ils risquent d'être surpris... et décus !

KAEL



Cet étrange personnage interviendra à plusieurs reprises...

évidemment, le niveau des adversaires augmente au fil du jeu. Il est donc nécessaire de faire progresser ses personnages et d'utiliser judicieusement leurs magies. Certains ennemis peuvent yous empoisonner ou faire baisser votre niveau de défense, il est donc également très utile de stocker en grande quantité les items appropriés.



Les magies de Lucia sont très puissantes. Mais elle aura quelques soucis durant l'aventure.



Le grand-père peut soigner, mais il est aussi capable de diminuer les défenses adverses.



Hiro manie l'épée avec dextérité. Il possédera quelques magies utiles, comme par exemple le boomerang.

TEST PLAYSTATION



Version:

Dialogues: ANGLĂIS

Développeur : GAME ARTS Éditeur: WORKING DESIGN

1 JOUEUR

Contrôle : BON

Compatible: DUAL SHOCK **Vibrations: MOYENNES**

PRESENTATION

Des cinématiques superbes et des menus très clairs.

GRAPHISMES

Jolis mais ils manquent de détails et de finesse. Rien à voir avec les RPG actuels.

ANIMATION

Il n'y en a pas vraiment.

MUSIQUE

Des thèmes variés et inspirés. L'ambiance est excellente.

BRUITAGES

Quelques petits bruits de temps en temps, mais rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE

Un univers immense, 3 CD, des heures de jeu... Bon courage!

JOUABILITE

Diriger le perso et naviguer dans les menus est très simple.

INTERET

Attention! Lunar 2 s'adresse aux spécialistes du genre... et aux nostalgiques. C'est un très bon titre en dépit de son style très daté.

IMPORT

Textes:

ANGLAIS

RPG

Difficulté: PROGRESSIVE Niveaux de difficulté : -

Sauvegarde: OUI

84%

88%

92%

75%

92%

92%

88%

LES AVENTURES DE **BUZZ L'ÉCLAIR**

"Toy Story" 1 et 2 sont deux films d'animation qui ont su nous faire rêver grâce à des graphismes et des animations à tomber par terre. Réjouissons-nous du retour de Buzz l'éclair sur Playstation dans des aventures survitaminées.

ne fois le jeu inséré dans la console, les premières images sont directement issues des moments les plus marquants de "Toy Story" 1 et 2 au cinéma. C'est avec une joie indescriptible que les fans de ces héros plastifiés retrouveront les exploits inénarrables de Buzz et de ses acolytes au grand sens de l'humour. Un court dessin animé introduit le scénario de ses aventures. Notre sympathique sauveur, toujours aussi à l'aise dans son slip spatial, va devoir laisser parler son cœur et sauver des petits martiens tout au long des niveaux que propose ce beat them all. Des phases de plates-formes dans lesquelles la précision des sauts et des déplacements est déterminante, viendront entraver votre progression...

Action pour les petits

Buzz va devoir combattre l'adversité et se débarrasser de robots et pièges de toutes sortes qui lui rendent la vie infernale. Un nombre important d'armes devient accessible à mesure de

votre progression, et des bonus permettant de récupérer de la vie sont dispersés tout au long des niveaux pour prolonger votre existence. Il est important de ne pas les manquer! Le sauveur casqué possède également une panoplie de mouvements lui permettant d'évoluer assez librement dans un décor linéaire. S'aidant de bonus, comme des ailes ou une planche volante, Buzz pourra réaliser des déplacements spectaculaires. Mais l'ensemble des possibilités et des péripéties que propose ce jeu restent, avant tout, orientées pour satisfaire les plus jeunes des ioueurs.



se placent de manière assez aléatoire. La iouabilité s'en ressent.



adorables petits Martiens au sourire angélique et si doux!



Buzz peut voler et atteindre des hauteurs surprenantes.



Les petits extraterrestres sont bien cachés, ouvrez l'œil.

AVIS 1

Ces aventures de Buzz l'éclair proposent quelques bons moments aux tout petits qui veulent retrouver leurs héros sur

TOXIC

Playstation. Les couleurs sont vives et les situations ne manquent pas de burlesque et rapidité. L'animation et la réalisation générale ne font pas particulièrement honneur à la Playstation, la jouabilité est un peu limite et les caméras souvent mal placées, mais on y retrouve tout l'univers de "Toy Story". Un petit jeu d'action et de plate-forme

qui ne prend pas de risque.

NON, MAIS...

Parfois très imprécise. A revoir.

Un jeu d'action et de plates-formes qui surfe sur le succès des films. Pour les moins de 12 ans!

Buzz peut surfer dans les airs pour surprendre ses agresseurs. Il peut alors passer certaines platesformes plus facilement.



Développeur: TRAVELLERS

Éditeur: ACTIVISIONPLATES-FORMES/ACTION

1 JOUEUR

• Sauvegarde: 1 BLOC • Compatible: –

PRESENTATION

Les images du film 'Toy Story' et du DA de Buzz l'éclair.

GRAPHISMES

De belles couleurs et des iolis monstres, rien de transcendant.

ANIMATION

Des phases rapides sans véritable accroc.

MUSIQUE

Les thèmes liés au film et des musiques peu variées.

BRUITAGES

Les bruitages sont discrets et sans relief.

DUREE DE VIE Peu de niveaux... et très peu

difficiles. JOUABILITE

75%

80%

80%

78%

Tous les héros sont réunis pour le

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)







LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

Tom Clancy 's ROGUE SPEAR

Testé ce mois-ci en version officielle, Rainbow Six premier du nom est un jeu qu'on pourrait qualifier de Doom-like stratégique. Cette suite qui nous vient des Etats-Unis constitue s'ûrement le jeu d'action en 3D le plus complexe qu'on ait pu voir.

e principe est le même que dans Rainbow Six, on contrôle un commando secret qui œuvre pour la paix internationale. Quelques nouveautés sont présentes: l'interface des différents menus a évolué, de nouvelles armes réelles, comme le Steyr Aug, ont été implémentées, et l'on garde désormais la possibilité de contrôler jusqu'à quatre équipes de trois persos. On retrouve bien sûr le système des Waypoints (points de passage), qui permet de déterminer à l'avance le trajet et les actions des équipes contrôlées. Les Go Codes et autres stratégies, mettront un certain temps à apparaître et ne seront nécessaires que dans les missions avancées et vraiment ardues. Reportez-vous au test de Rainbow Six pour plus de détails. Bref, Rogue Spear est une bonne suite, qui vous mettra

dans toutes les situations de crise connues. Il s'agira de résoudre une prise d'otages par des pirates de l'air, déminer une plate-forme pétrolière, délivrer des ouvriers prisonniers de la pègre cubaine, etc. Même si l'option de jeu en réseau est absente, il reste le mode Multijoueur (à quatre) qui peut s'avérer intéressant. Le jeu en ligne devrait

sûrement arriver avec le troisième épisode, intitulé Tom Clancy's Rainbow Six: Urban Operations. En tout cas. nous l'espérons.

> Le Steyr Aug, arme fétiche dans Half-Life Counterstrike sur PC.

AVIS OUI, MAIS...

Il est certain que Rogue Spear est un jeu intéressant. Toutefois, y jouer demandera une petite préparation psychologique à ceux y qui ne sont pas habitués aux titres issus du PC. De plus, profiter pleinement du jeu nécessitera l'achat du clavier et de la souris, car, au pad, il devient plus que compliqué. D'ailleurs, le système de visée avec ce dernier est lui aussi assez délicat. Bref, seuls les grands fanatiques, toujours à l'affût de la dernière nouveauté pourront se permettre

d'investir.

SWITCH

Les tireurs embusqués ne sont pas faciles à détecter. Heureusement, une commande de zoom est accessible.



Développeur: REDSTORM Éditeur: TAKE TWO DOOM-LIKE STRATÉGIQUE

1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT Sauvegarde : 10 BLOCS Compatible : clavier + souris,

VM. PURUPURU

82%

86%

89%

90%

PRESENTATION Des menus complets, certaines

options sont trop petites. **GRAPHISMES**

Très détaillés et réalistes, Ils ont

bien évolué. ANIMATION

Des mouvements de Motion Capture supplémentaires.

MUSIQUE

Occasionnelle, elle renforce l'atmosphère d'insécurité.

BRUITAGES

Aussi vrais que nature, on s'y croirait!

DUREE DE VIE

Un mode 4 joueurs, des missions passionnantes et souvent dures.

JOUABILITE

Correcte avec clavier et souris. Au pad, la visée n'est pas bonne.

INTERET

Le clavier et la souris sont indispensables pour apprécier ce Doom-like stratégique.





de tenir les otages en joue.



Vanishing point

Vanishing Point débarque ce mois-ci sur Dreamcast, et très prochainement sur Playstation. Il propose aux fondus du bitume une série de courses plutôt sauvages, au volant des plus belles voitures au monde.

sur Dreamcast, et ce titre fait pâle figure face à des

trentaine de véhicules pourront être débloqués, ainsi qu'une dizaine de circuits. Si les tracés sont factices, les caisses proposées sont toutes des modèles existants. Ainsi, on se retrouvera au volant des Volkswagen, BMW, Ford, Venturi... Dans leur majorité, les véhicules sont récents, mais certaines antiquités feront leur apparition, comme le célèbre combi Volkswagen, très prisé des hippies.

u premier abord, le jeu

semble assez complet.

On peut voir au'une

Toute votre attention

On peut disputer de mini championnats, des courses simples ou une série d'épreuves s'apparentant aux permis de Gran Turismo, Pendant les courses, on se bat contre le chrono, et il faut slalomer entre les usagers et les autres concurrents. Naturellement, le pilotage réclame ici toute votre attention. Au plan visuel, on est loin de ce qui se fait de mieux

La majorité des voitures nécessitent

une bonne maîtrise du dérapage.

hits comme MSR ou Le Mans, Pauvres en couleurs, et dénués de détails, les décors sont tristes et peu variés. Bon. ce ieu n'est pas plus laid qu'un slip de l'armée, mais on a vu nettement plus palpitant. De plus, la modélisation des véhicules laisse vraiment à désirer, les carrosseries manquant vraiment de détails et de réalisme, Idem côté sonore: le bruit des moteurs est raté et la bande-son discrète ne fera pas hurler les foules. Enfin, pad en main, on ne trouve toujours pas l'extase: les caisses sont imprécises et réagissent étrangement. Le joystick devra être manié avec souplesse si l'on veut éviter le trafic, ses adversaires et les murs. Au final, ce Vanishing Point ne parvient pas à passionner. Dommage, car il contenait





AVIS NON!

Franchement, je n'ai pas pris mon pied avec ce Vanishing Point. Pourtant, le nombre de caisses, d'épreuves et de secrets est motivant, mais quel manque de sensations! On se bagarre avec sa voiture et on se prend la tête dans le trafic. Heureusement, chaque calsse rapporte un lot (autre voiture, circuit, vidéo...). Enfin, d'un point de vue esthétique, on ne s'éclate pas non plus: la modélisation des voitures est vralment décevante, et le manque de finesse ne profite qu'à l'animation. Bref, passez à côté, à moins d'avoir déjà déchiré tous les hits roulants de la Dreamcast.

ZANO



Plusieurs épreuves

spéciales obligent à

effectuer des slaloms

Développeur: ACCLAIM

Editeur: ACCLAIM COURSE ARCADE

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Sauvegarde: OUI
Compatible: PURUPURU

PRESENTATION

Des menus fonctionnels, et des temps de chargement longs. **GRAPHISMES**

Pas vilains, mais très décevants pour un jeu sur Dreamcast.

ANIMATION

Aucun problème, mais la gestion des chocs laisse à désirer.

MUSIQUE

Elles collent au genre, mais ne donnent aucune pêche au jeu.

BRUITAGES

Peu nombreux et pas très bien réalisés.

DUREE DE VIE

Le nombre d'épreuves et de secrets à découvrir est suffisant JOUABILITE

Typee arcade. Cependant, le contrôle laisse trop à désirer.

De bonnes idées et des challenges intéressants, mais les voitures sont trop délicates à manier.

90%

82%

88%



TEST DREAMCAST



Le Nécronomicon est le livre des morts. Son apparence ne laisse pas le moindre doute sur son pouvoir.

NON, MAIS... **AVIS**

cette aventure en 3D et c'est un plaisir de retrouver le brave Ash. Cependant. une bonne idée de départ peut être desservie par une réalisation finale trop faible, et c'est le cas pour ce o jeu. Les graphismes sont agréables, mais le système de combat et les mouvements d'ensemble

Le scénario du film de Sam Raimi sert de base à

manquent de finesse. Quelques bons moments d'angoisse vous attendent. mais le plaisir de jouer est trop souvent absent.

TOXIC

e Nécronomicon. également appelé livre des morts, est un obscur ouvrage qui possède le terrifiant pouvoir de réveiller les esprits malins à la surface de la Terre. Vous êtes placé dans la peau de Ash qui, après avoir échappé à une mort certaine dans une lugubre maison du fin fond des Etats-Unis et avoir remonté le temps pour affronter des démons ancestraux, va devoir retrouver les pages du livre des morts pour renvoyer les démons dans l'au-delà. De retour sur les lieux de ses

Yous allez croiser quelques beaux démons hauts en couleur. Restez

premiers exploits, Ash va devoir évoluer dans un décor sinistre et trouver des objets qui lui permettront de progresser. De nombreux combats vont bien sûr ralentir sa course vers la liberté et son combat pour la survie. L'ensemble de l'aventure se déroule dans l'univers du film précisément reconstitué.

Esprit es-tu là? Oui, très las...

Hall to the

L'ensemble du jeu se présente comme un Resident Evil-like. La vue à la troisième personne permet à Ash d'évoluer dans un univers en trois dimensions. Un inventaire précis vous facilite l'accès aux bonus et aux objets importants récoltés au hasard de votre chemin. L'ambiance qui se dégage de ce titre est à couper au couteau. Les monstres ne manquent pas de "charme", et certains aspects vraiment pittoresques apportent une dimension humoristique à la partie. Les fans du film ne seront pas dépaysés, mais les spécialistes de l'aventure-action

resteront sceptiques face à l'intérêt général de cet Evil Dead. Il vous faudra néanmoins faire preuve d'une grande dextérité et d'une ingéniosité démoniaque pour ouvrir le vortex et propulser les démons dans une autre dimension.



dans tout bon jeu d'aventure.





Les mouvements manquent de fluidité et de variété. MUSIQUE Des thèmes angoissants. BRUITAGES Bien trop discrets et sans saveur particulière. **DUREE DE VIE** Courte, car les énigmes sont simples. JOUABILITE

Les combats sont très brouillons et l'imprécision est de rigueur.

INTERET

Un petit jeu attirant, mais desservi par une prise en main douteuse.

80%

sur vos gardes!



TEST GAMEBOY

Comme la version Jaune, ce Pokémon Crystal pose un problème de conscience : dois-je acheter un jeu quasi identique à celui que je possède déjà ? Certes, il apporte quelques petites nouveautés, mais dans l'ensemble, nous avons à nouveau affaire à un Pokémon Or (ou Argent) bis. Bref, incontournable pour le fan,

et indispensable au collectionneur,

ce voiet Crystal est quand même peu utile à celui qui a déjà joué à l'une

des versions Or ou Argent.

OUI! MAIS...

Nous n'avons même pas encore reçu les volets Or et Argent que la version Crystal est déjà disponible au Japon. Bon, il ne s'agit pas d'une réelle nouveauté, mais plutôt d'un complément aux versions Or et Argent, comme l'était le volet Jaune pour les versions Rouge et Bleu.

i vous n'avez jamais entendu parler de ce volet Crystal, c'est parce qu'avant sa sortie, il était intitulé Pokémon X. Il s'impose comme la copie conforme de la version Jaune mais pour les versions Or et Argent. A première vue, peu de choses différencient donc ce volet des versions Or et Argent. Il regroupe lui aussi les Pokémon des deux volets, mais, pour l'instant, on ne sait pas s'il sera possible de tous les attraper. Bon, il y a fort à parier qu'il faudra recourir à

de sexe féminin. Nintendo démontre que les Pokémon ne sont donc pas réservés qu'aux porteurs de slips kangourou! Dès le début du jeu, on sélectionne son personnage, et l'on a aussi bien sûr le choix entre trois Pokémon, ce qui détermine toujours le niveau de difficulté de la partie. Question graphismes, ce nouveau volet est identique aux versions Or et Argent, c'est-à-dire légèrement plus travaillé que les versions Bleu et Rouge, C'est sûrement la raison pour laquelle ce volet n'est destiné qu'aux Gameboy Color. Bref, un nouveau jeu Pokémon qui pose le même dilemme que la version Jaune précèdemment : est-il nécessaire quand on a déjà joué aux versions Or et Argent?



ZANO





l'échange pour remplir son

Gameboy à son téléphone

portable et d'échanger les

de longue haleine. Autre

Pokémon ! Bref, compléter sa

collection sera toujours un travail

nouveauté, on a ici la possibilité

d'incamer un dresseur Pokémon

Pokėdex, puisque ce jeu exploite

le nouvel accessoire de Nintendo

au Japon permettant de relier sa

……どくけしのみだ!

Des items sont cachés dans les arbres. Il faut fouiller chaque recoin!







- Version IMPORT

- Développeur : GAME FREAK Éditeur : NINTENDO
- **RPG-AVENTURE**
- 1-2 JOUEURS (LINK)
- Sauvegarde : OÚI
 Compatible : GB PRINTER, TRANSFERT, MOBILE ADAPTER

PRESENTATION

Encore une scène où le Prof Chen tchatche. Des menus simples.

GRAPHISMES

Un peu mieux que les volets Bleu, Rouge et Jaune.

ANIMATION

Le défilement est parfait. Les batailles restent simplistes.

MUSIQUE

Comme d'habitude sur GB : sympathique mais répétitive.

BRUITAGES Très très rares.

DUREE DE VIE Remplir le Pokédex reste un

travail de titan. JOUABILITE

Diriger le perso est très facile.

On combat sans problème.

Un très bon jeu, qui arrive bien après les versions Or et Argent. Destiné aux forcenés.

90%

89%

95%





a Gameboy Couleur est en forme! Alors que l'on attend avec impatience le prochain modèle dit "Advance" pour le printemps, c'est une avalanche de titres qui est tombée sur votre souris préférée. A peine le temps d'enfiler un slip, et je me suis empressée de les passer en revue. Privée de sieste, la petite Gonzatest. le ne vous cacherai pas s'agit pour la plupart de licences de dessins animés, dont nous nous méfions par principe. Et puis les juniors, souvent adeptes de la petite portable, ont des tirelires modestes. Il vaut donc mieux qu'ils évitent de gaspiller leurs étrennes avec des titres alléchants, mais qui s'avèrent en suite plus que moyens. Gonzatest

GAMEBOY COLOR

Road Rash est un classique du jeu vidéo. Son principe avait fait fureur au moment de sa sortie et continue à enrôler de nouveaux adeptes. Juché sur sa moto, les cheveux au vent, l'air rebelle, il faut participer à des courses sauvages sur des routes encombrées. La grande originalité du jeu réside dans le fait qu'on peut frapper les autres motards. Voilà qui rend le soft beaucoup plus fun! Cette

adaptation Gameboy est plutôt correcte, on contrôle bien la moto et l'environnement graphique est tout à fait honnête. Bref, si vous aimez le genre, n'hésitez pas.



GAMEBOY COLOR

LOONEY TUNES COLLECTOR : LA REVANCHE DES MARTIENS

Marvin est de retour! Et il s'est bien juré de faire sauter la planète. Il va falloir le renvoyer direct sur Mars avec l'aide de tous nos amis cartoonesques, Daffy, Bunny, Porky, Elmer et toute la clique. Ce jeu, la suite d'Alerte aux martiens, est clairement axé aventure, et mélange sans complexe action et plateforme. Différentes missions vous attendent, et vous pourrez jouer quinze personnages de la Warner et en récolter 49 en tout, un peu sur le principe de Pokémon. On pourra même jouer à plusieurs via le câble. Les phases d'action sont plutôt variées et, techniquement, le jeu plutôt détaillé et l'action claire font honneur à la GBC. Bref, c'est une petite réussite, les fans des Looney Tunes seront ravis et les autres pas forcément mécontents. INFOGRAMES



GAMEBOY COLOR

INFOGRAMES

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Si vous connaissiez l'épisode précédent sorti sur N64, oubliez tout, on recommence! Venant clore la grande opération d'adaptation du titre sur à peu près toutes les machines, cette version Gameboy Couleur reprend le côté futuriste voulu par les programmeurs, et qui supprime tout rapport entre San Francisco Rush et 2049. Inutile de plisser les yeux pour tenter d'apercevoir le Golden Gate Bridge, vous ne le trouverez pas ! Le jeu est assez frustrant, car il oblige à jouer impérativement avec les bonus dispatchés un peu partout sur la course. Faire l'impasse sur ces gadgets difformes et monoblocs vous ôte toute chance de victoire, car il est impossible de s'imposer à la seule force de ses talents de pilote. Voilà qui rend le jeu assez répétitif! Mais de toute facon, Micromachines V3 effacera bien vite cette suite peu alléchante.



MICROMACHINES

Le hit de la Playstation débarque sur notre portable. Les petites voitures de Micromachines vont vous rendre dingue! Eh oui, elles déboulent sur Gameboy Couleur aussi! Le résultat est impressionnant. Les courses sont à peu de choses près les mêmes, c'est-à-dire rapides et parsemées de tremplins (morceaux de gruyère, flaques de lait, gouttes de colle et j'en passe!). Pour ceux qui viennent de Terre Adélie, il est bon de rappeler que le jeu propose de diriger des voitures miniatures dans des environnements quotidiens : salle de bains, jardin, table de cuisine, etc. Cette version est aussi jouable, speed et fun que sur PS! En mode Multijoueur (jusqu'à huit!), c'est de la folie. La recette fonctionne toujours! Un titre excellent, très bien adapté, qui devient dans l'instant la référence en la matière sur GBC.



GAMEBOY COLOR

LA MISSION DES SCHTROUMPFS

Malheur! Tous les gnomes bleus sont devenus orange! Une expérience du Schtroumpf apprenti qui a mal tourné... Du coup, tous les Lilliputiens d'azur vont mettre la main à la pâte. Il faudra ramer dans les marais, piloter un avion, conduire une voiture... Les missions

sont nombreuses et variées, l'environnement graphique est plutôt riche et réussi, et même assez détaillé, on retrouve bien l'ambiance du dessin animé. Comme c'est la mode en ce moment, le jeu exploite évidemment le câble Link de la GBC pour permettre les échanges des vignettes Schtroumofs. Un point de plus qui lui permet d'atteindre une bonne movenne. Certes, ce n'est pas Zelda mais pour les petiots, ce titre n'est pas mal du tout. **INFOGRAMES**



GAMEBOY COLOR

LUCKY LUKE: LE TRAIN DES DESPERADOS

Le plus belge des cow-boys est de retour, une fois ! Lucky Luke, Rantanplan et Joly Jumper sont fin prêts à remettre le couvert. Les desperados (qui boivent la bière du même nom) ont

pris le train d'assaut et filent vers l'Ouest. C'est une véritable traversée des Etats-Unis qui s'annonce... Au programme, les mines du Grand Canyon, le cirque de la route 66, et plein d'autres lieux exotiques! Le jeu se veut essentiellement plates-formes et la maniabilité est tout à fait satisfaisante. Graphiquement, on retrouve les traits de la BD et du DA, rien à redire, mais les décors auraient pu être un peu plus fouillés tout de même. On pourra utiliser le câble Link pour jouer contre des potes à cinq mini-jeux, ce qui rallongera la durée de vie... **INFOGRAMES**



GAMEBOY COLOR

MERLIN

La légende de Merlin l'Enchanteur portée sur Gameboy Couleur, voilà une nouvelle qui va réjouir nos chères têtes blondes... Pour fêter Noël, tous les éditeurs y vont de leur adaptation de héros pour bambins : les Dalmatiens, Casper, Les Pierrafeu... Ici, le résultat n'est pas mauvais. On a droit à un petit jeu de plates-formes qui mélange shoot et aventure. Les graphismes sont plutôt léchés, assez détaillés, bien colorés, et le perso répond correctement. Il faut cependant tenir compte du grand âge du magicien et

pardonner son manque de souplesse! Voilà un petit jeu plutôt sympathique, mais si vous attendez un miracle. allez plutôt voir du côté de Donkey Kong Country...



GAMEBOY COLOR

LES 102 DALMATIENS

Alors que le film est sorti dans les salles depuis peu. on a déjà droit à une adaptation sur Gameboy Color, sur PS et DC du fifilm à sa mémère. Bien sûr, on contrôle un petit chiot blanc tacheté de noir, très maniable. Le canidé répond bien et vite. Le but est simple : délivrer les 101 autres dalmatiens prisonniers de la vilaine Cruella qui veut en faire des peluches dans son horrible usine de jouets. Dans chaque niveau, le joueur doit trouver la clef, puis sauter de plate-forme en plate-forme pour secourir ses petits camarades. La qualité de la réalisation technique est égale à celle de la jouabilité, et si le tout reste très classique, les petits s'amuseront quand même.



MILLE PIERRAFEU

A Consoles +, on n'aime pas trop les adaptations de film, manga, BD. Avec le temps, on a même fini par avoir un a priori assez fort sur la guestion. Les joueurs expérimentés savent que cela ne tient pas de la seule déformation professionnelle. Dans ce. on trouve tous les ingrédients d'un bon "burger à la vache folle" virtuel : une animation digne des pires symptômes de la maladie (c'est lent, genre "slow motion"), des graphismes qui n'ont vraiment rien d'exceptionnel, un personnage qui répond assez mal aux ordres donnés et qui se révèle être aussi peu rapide que l'animation globale. On arrive difficilement à la "falm". Faut dire qu'on

commence à en avoir plus que ras le bol de tous ces médiocres issus de la sous-culture américaine, tant alimentaire que ludique.

A zapper. VIRGIN



GAMEBOY COLOR

CASPER LE FANTOME

Encore une licence! Cette fois, c'est le tour de Casper le Fantôme. Le scénario est celui du film, et le déroulement rappelle fortement la version Playstation. Dans une vue de haut, on arpente la maison à la recherche de clefs et l'on doit trouver les réponses à quelques énigmes. Bref, un petit jeu d'aventure à mener sans se fouler... Dommage que les collisions soient si mal gérées, ça gâche un peu le jeu, qui au final n'est pas si mal pour une licence. Bref, Casper ne doit pas arriver en priorité sur la liste de vos achats, compte tenu du nombre conséquent de très bons titres que l'on trouve sur la Gameboy (Mario Tennis, Donkey Kong, Pokémon Pinballl.

VIRGIN

76%

GAMEBOY COLOR

ARMY MEN 2

Un Army Men tous les jours, la santé pour toujours ! disait le vieil Oncle Sam. Cette suite d'Army Men compte pas mal de changements, et l'apparition d'une option deux joueurs permet de combattre à mort pour capturer les drapeaux ennemis. Le scénario est toujours aussi palpitant et nous ramène aux stratagèmes imaginaires de notre jeunesse. L'armée des Beiges a transformé l'évier de la cuisine en QG, il faut absolument faire quelque chose! Tirs de bazooka, lance-flammes, lancegrenades, l'arsenal est impressionnant, et il y a de l'action. Graphiquement, le jeu est honnête mais ne casse pas des briques avec la tête. Si sur d'autres machines c'est un peu honteux, sur Gameboy il ne

passe pas trop mal!



GAMEBOY COLOR



INTERNATIONAL

Hou! Ha! Chta! Bing! Ca "fight" sec avec International Karaté 2000. Peut-être que le jeu reprend la saison des championnats de karaté... En tout cas, on a affaire à un titre vraiment archi-classique et sans grand intérêt : les karatékas peuvent exécuter des katas de quatre mouvements. l'animation est ramenée au strict minimum. et les combats se suivent et se ressemblent. Bref, rien de vraiment terrible, même pour les fans d'arts martiaux. Dans le genre baston, il existe des titres bien meilleurs, comme King of Fighters ou encore X-Men Mutant Academy, Bref, le seul ieu de baston du mois a des allures de daube. Sans rancune. on passe à autre chose.

GAMEBOY COLOR

FI CHAMPIONSHIP: SAISON

Voilà le genre de jeu qui fait travailler les différents composants de la Game Boy Couleur. Il faut dire que les simulations de F1 contiennent un maximum d'infos (pilote, championnats, etc.) et de nombreux paramètres (météo, adhérence, accélération, position des concurrents, IA, etc.). Bref, c'est peutêtre pour ça qu'il manque de fun, à moins que ce ne soit dû à une surdose de Micromachines V3 ! Les fans qui attendent un bon jeu de F1 y trouveront quand même leur compte, car force est de reconnaître que le rendu graphique est correct (malgré des décors peu fournis...) et que tous les ingrédients sont réunis : 17 circuits passant par l'Australie ou encore l'Italie, 11 écuries avec deux pilotes chacune, soit 22 pilotes parmi les plus célèbres du monde.

ELECTRONIC ARTS



GAMEBOY COLOR

TOM ET JERRY

Le duo infernal, composé à 50% de rongeur facétieux et à 50% de matou affamé, débarque sur Gameboy, en même temps que Casper, Les Pierrafeu, Les 102 Dalamatiens et les Looney Tunes. Bref en plein cœur d'une période très faste pour nos héros de dessin animé. Les bouts de chou vont sûrement être aux anges, mais attention aux pièges! Un joli nom et un beau dessin sur la boîte

n'ont jamais fait un bon jeu. Le principe de Tom et Jerry est simple : il faut empêcher Jerry la souris de dévaliser toute la maison. Pour cela. Tom le chat doit utiliser des objets qui traînent cà et là et stopper l'infâme rongeur et ses amis. Balai, poêle à frire, fer à repasser, tout est permis ! Mais attention, la souris pourra elle aussi les employer sur le vilain greffier. Bref. le ieu est rigolo, mais même s'il rend plutôt bien visuellement. l'action reste un peu floue et l'on a parfois du mal à effectuer les actions voulues. Dommage...

VIRGIN



PLAYSTATION

WOODY WOODPECKER RACING

Voici un nouveau Mario Kart-like pour la PS. Tout, dans ce Woody Woodpecker Racing, rappelle le hit de Nintendo. Vous devez participer à des courses déjantées au volant de karts surboostés. Tous les personnages de l'univers de Woody sont accessibles, et d'autres cachés vous attendent en cas de victoire. Les modes traditionnels sont

présents, et aucune innovation majeure n'est à signaler. La réalisation est honorable, mais l'animation manque de



nervosité. Les sensations ne sont pas au rendez-vous, et la maniabilité connaît des ratés. Un jeu de karts qui n'innove pas donc, et qui se contente de trop peu pour satisfaire les acheteurs potentiels.



PLAYSTATION

STAR WARS DEMOLITION

Les licences précédentes d'Acticision étaient plutôt bonnes. Le jeu étant développé par Luxoflux, à qui l'on doit l'excellent Vigilante 8, nous avions tendance à croire que ce serait une petite merveille. Hélas ! trois fois hélas ! C'est plutôt du genre daubique et très moche ; on a rarement vu ça. Et en plus, c'est peu jouable. Le principe

plus, c'est per reprend celui de Vigilante 8 avec les modèles de Star Wars. En nettement moins bon, bien sûr. A zapper en force!

ACTIVISION



DREAMCAST



SURF ROCKET RACER

Enfilez vos slips de bains! Surf Rocket Racer est un jeu de scooter des mers dont le but est de passer différentes épreuves plus loufoques les unes que les autres. Eclater des ballons avec un tremplin ou taper des lettres géantes. C'est vraiment dépaysant, je n'avais encore jamais vu un jeu pareil. Dommage que la réalisation soit si bàclée, les textures ont été faites à la va-vite et ça se voit... Les jet skis sont mal modélisés, bref c'est un peu la "cata" pour de la Dreamcast. Pas maniable, moche, épreuves dénuées d'intérêt, ce petit jeu ne convaincra personne, pas même le passionné de jet ski. UBI SOFT

PLAYSTATION 2

SURFING H30

Voilà le premier jeu de surf des mers de la PS2 – c'est la mode ce mois-ci. L'originalité de Surfing H3O, aux US en tout cas, c'est qu'il est livré avec une "finger board" que l'on place sur les deux champignons analogiques du pad. Ainsi, on contrôle le surfeur tout en jouant avec l'analogique; pas vraiment évident. Le principe est simple : réaliser des figures et ramasser les petits symboles de couleurs, ce qui reste assez classique en soi. Graphiquement, c'est bien laid, les textures sont troubles, et côté animation ce n'est pas fluide du tout. Ils feraient bien de revoir leur formule de l'eau chez Take 2.



PLAYSTATION

THE MISSIONS

Le ieu de la pub! Tu le crois ca? (© AHL III millénaire) Jusqu'où iront-ils? Sans scrupule aucun, ils nous prennent pour des oies bonnes à gaver avant de nous bouffer le foie. Vous vous souvenez de la pub Nike dans laquelle les stars du foot volent un ballon magique ? Eh bien, le jeu est basé sur le même principe, c'est un peu lamentable, laid, sans intérêt... De plus, on nous prend pour des abrutis intoxiqués de pub qui seraient prêts à acheter le jeu tiré d'un spot ! Mater la pub d'un jeu : passe encore ! Jouer au jeu d'une pub : non ! MICROIDS







Difficile de choisir un jeu parmi les dizaines de nouveautés aui sortent chaque mois. Pour vous aider dans vos achats et ne pas risquer de jeter votre argent par les fenêtres (c'est l'hiver et il fait froid), Consoles+ vous propose une sélection des meilleurs jeux du moment sur Nintendo 64, Playstation et Dreamcast, Bonnes courses!



• GT Interactive • 1-2 joueurs Pad analogique **Dual Shock**

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de volture!

DY 2 RUMBLE BOXING



Midway o 2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement: gauches, droltes, uppercut... Pan! dans les dents. Chauds les marrons, chaud!



- Psygnosis • 1-4 joueurs Carte-mémoire
- La relève est là! WipEout 3 est trois fols plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS!



- Konami 2 Joueurs Carte-mémoire
- Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion!



• Capcom o i joueur Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.



Sony • 4 joueurs Jogcon **Dual Shock**

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une iouabllité démente. Un ieu à acheter

AL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts • 1-2 joueurs Carte-mémoire
- **Dual Shock**

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin!

CO GP RACING SIMULATION 2



• Ubi Soft o 2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Exit Formula 1! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magniflque!



- Konami a Liniteur **Dual Shock** Pad analogique
- Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au
 - programme de cette aventure au scénario riche. complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solld fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.



- Virgin o z joueurs Carte-mémoire
- La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...



• Electronic Arts o 2 joueurs Carte-mémoire

Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.



- Sony o 2 joueurs Carte-mémoire
- Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top! D'la balle!



- Codemasters 2 joueurs **Dual Shock** Pad analogique
- Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire. ce jeu se classe au top du genre.



- Eidos
- 1 joueur Carte-mémoire **Dual Shock**

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme touiours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



HAWK'S PRO SKATER 2



 Activision • 1-2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.



 Hudson Soft • 5 joueurs Carte-mémoire Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

A GROOVE



Sonv o 2 joueurs Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

CAPCOM GENERATIONS



Virgin o 2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes. shoot, réflexion... tout y est.



Sony o i joueur Carte-mémoire

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de ieu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zeida 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec ie pad analogique.



L FANTASY VIII



Sony o i joueur Carte-mémoire **Dual Shock**

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

Acclaim

• 4 joueurs Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, baiancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.



Sonv o i joueur Carte-mémoire Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.



• Sony 2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes!

LATION DE FOOTBALL



 Electronic Arts • 4 joueurs Carte-mémoire

La nouvelle mouture de Fifa ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non?



• GT Interactive o i joueur Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une amblance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

DAL HEARTS



Konami i joueur Carte-memoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.



• Electronic Arts • 2 joueurs Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce ieu de stratégie en temps réei. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu Intact. À l'attaque!



• Sonv o i joueur

Carte-mémoire Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

NIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



Sony • 4 joueurs Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égale les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la baile contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner pieln d'objets secrets pour booster vos performances.



HTER DESTINY



• Infogrames o 2 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64. alors...

RACER 64



• NINTENDO · L joueurs Memory Pak Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.



 Nintendo · 4 joueurs Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure Inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

TERNATIONAL TRACK & FIELD



• Konami . 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sydney. Un must!

WARIO TENNIS



 Nintendo • 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéclaux inspirés de Mario Kart, prise en main intultive, mode 4 joueurs musclé... à posséder!

GUE SOUADRON



Nintendo o i joueur Ram Pak Rumble Pak

Tout i'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.



Konami . Lioueurs Memory Pak Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond. smatchs, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.



 Infogrames 2 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally!

DENT EVIL 2



Capcom o i joueur Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but: vous sortir vivant de la situation.

2 RUMBLE BOXING



Midway o 2 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant!

ON DE FOOTBALL



• EA Sports • 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

O KART 64



Nintendo · 4 joueurs Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must!

OF TIME



Nintendo

o i joueur Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique!

EOUT 64



• Infogrames • 4 joueurs

Memory Pak Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

CO GP RACING SIMULATION 2



• Ubi Soft o 2 joueurs Rumble Pak

Ram Pak

Ubi Soft prend la pole position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe!

FORCE GEMINI



 Nintendo • 4 joueurs Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés: un garçon, sa sœur

o SNOWBOARDING



et un chien robot.

 Nintendo o z joueurs Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaltent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

ISS PRO 98



Konami • 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente? Dribbles, passes, unedeux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle!



Acclaim

. 4 joueurs Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empliez les bulles de même couleur et faitesles exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

O-KAZOOIE



 Nintendo o i joueur Rumble Pak

Mario 64, qui fut i'un des premiers ieux de la console Nintendo 64. reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles,

> prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages que

vous dirigez au choix



à tout instant de la partie (un ours ou un olseau), le jeu prend une nouveile dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables!



USE OF THE DEAD 2



• Sega o 2 joueurs VM/Gun Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable

défoujoir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir blen spéciale, dont ie but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scenario bien ficeié, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert!) coule à flots. A votre santé!





ONY HAWK'S PRO SKATER 2



 Activision • 1-2 joueurs VM Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de pius?



• Infogrames o 2 joueurs VM Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux! Animations souples et humour répondent présents. Décapant!

ECCO LE DAUPHIN



• Sega o i joueur VM Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait ie bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est-à-dire merveilieuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de gulder Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.



• Sega o 2 joueurs VM

Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, ies graphismes gagnent en flnesse et en détails. Chanmé!



• Eidos o i joueur VM Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud!



Ubi Soft o 2 joueurs VM Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de condulte incroyables dans cette course d'arcade.

VIRTUA STRIKER 2



o z joueurs VM Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de footbail la plus réussie sur console: graphismes 3D somptueux et réalisme total.

V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



Infogrames o 2 joueurs

Purupuru Pack

V-Raily 2 est plus qu'une simple adaptation: c'est tout simplement le meilieur jeu de sa catégorie sur Dreamcast, Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voltures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.



ONACO GP RACING SIMULATION 2



Ubi Soft • 1-2 joueurs Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Spiendide!



• Sega • 1-4 joueurs VM

Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur internet avec les joueurs du monde entier. Mortel!



• Sega • 1-2 joueurs VM

Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux: prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustoufiants... Quelle claque!

SET RADIO



• Sega o i joueur VM Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale.



Sega o i joueur

VM Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive! Effets speciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous ies sens. A fond ia forme!

VIRTUA TENNIS



• Sega . 4 joueurs

Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature!

ULATION



• Sega • 1-2 joueurs Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante? MSR est là: 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur!



Sega o i joueur

VM Purupuru Pack

Fldèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



• Eidos o i joueur VM

Purupuru Pack

Cette version de Resident EvII est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast conferent au jeu un look proche d'un film cinématographique: jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait ajors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi!

Ahhh... le mois de février, c'est mon préféré de l'année... Pourquoi? Ben, je crois que c'est clair: à l'heure où vous lirez ces lignes, je serai en train de raider dans la montagne. Et je vous en souhaite autant. Les voyages forment la jeunesse, comme disait papy de retour de Saigon... Bon, avant de partir me rouler dans la neige et de mobiliser une armée de secouristes pour me retrouver, je vous ai préparé une sacrée rubrique, avec que de la bombe de jeux. Rien que du meilleur, pour vous mes petits lecteurs! Vous qui supportez mes vannes pourries et cette rubrique à deux balles depuis si longtemps (plus de cinq ans), merci de votre patience! Continuez à me lire et à m'écrire, ça fait toujours plaisir... Sur ce, je vous laisse tourner cette magnifique page, décorée de la pulpeuse bien qu'assez violente Lara Croft. Et vive l'Europe! Votre dévoué Switchos parti surfer le rocher **ONSOLESCHY**

PLAYSTATION

MEDAL OF HONOR RESISTANCE

Le meilleur Doom-Like de la Playstation! Ce nouvel épisode qui se déroule dans des endroits comme les catacombes dégage une ambiance vraiment forte. On est carrément plongé dans l'atmosphère de la guerre de 39-45. Dreamworks a fait un boulot de rêve, et Spielberg aussi! Bref moi ça m'a botté, et Nilico et Alain ne font plus que ça... Ces astuces ne marcheront que si vous possédez déjà une sauvegarde avancée du jeu. Musique Maestro!

Note: tous les codes qui suivent s'effectuent dans les options, dans le menu des mots de passe. Ils ne fonctionnent que si vous avez déjà fini le jeu.



C'est ici que tout se joue.

POUR AVOIR TOUTES
LES MISSIONS, TOUS LES
PERSOS EN MULTIJOUEUR
ET DÉBLOQUER
TOUS LES SECRETS
Inscrivez: ENTREZVOUS, l'écran
flashera et vous sortirez du
menu. Retournez-y et inscrivez:
PORTECLEFS.





De quoi faire votre bonheur de résistant.



Toutes les astuces sont actionnables ou non, il faut simplement passer par le menu.

POUR ETRE INVINCIBLE Inscrivez: PUISSANCE.

POUR QUADRUPLER LE RATIO DE TIRS RÉUSSIS Inscrivez: BALLEVITE.

POUR QUE VOS BALLES
REBONDISSENT
Inscrivez: RICOCHET.

POUR AVOIR LE MODE PODOSKI

Ce code vous permet d'abattre n'importe quel ennemi en un seul tir. Maiheureusement, les ennemis en bénéficient aussi dès lors.

Inscrivez: LATIREUSE.

POUR AVOIR LE MODE WACKY TAXI (COMPREND QUI PEU...) Inscrivez: AUTODINGUO.

POUR AVOIR DES PHOTOS DE L'ÉQUIPE DREAMWORKS Inscrivez: DWIECRANS.

POUR AVOIR LA GALERIE DE L'ÉQUIPE DU JEU Inscrivez: MOHUEQUIPE,

POUR AVOIR LA GALERIE DES DESSINS

Inscrivez: MOHDESSINS.

PLAYSTATION

LOONEY TUNES RACING

Bugs Bunny, Daffy Duck, Elmer, Porky, Charlie le Coq, Vil Coyote, ils sont tous là! C'est trop la fête au village! Nos amis sont réunis dans un jeu de courses aux couleurs des différents dessins animés de la Warner. C'est assez moyen, surtout quand on connaît Crash Bandicoot. Mais bon, les petits apprécieront sûrement.

Note: tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran principal du jeu, celui des sélections des différents menus, Options, Challenge, etc. Si c'est réussi un petit son se fait entendre.



Voici le bel écran sur lequel il faut défouler ses petits doigts.



Les codes débloquent la plupart des persos cachés, toute la famille Warner est là.



Et vous voilà au volant d'une soucoupe spatiale loin, loin dans la galaxie, et sans bouger le petit doigt l'Enfin si on peut dire...

POUR LA COURSE FOREST Tapez: Triangle, R2, Gauche, Triangle, L1, Select.

POUR LA COURSE GARDEN Tapez: R1, Carré, Rond, L2, Triangle, Select.

POUR LA COURSE PLANET X Tapez: R1, Carré, Rond, L2, Triangle, Select. POUR LA COURSE PLANET Y Tapez: Droite, Gauche, Triangle, L2, L1, Select.

POUR LA COURSE WACKYLAND Tapez: L1, Rond, Carré, R2, Triangle, Select.

POUR JOUER AVEC D. DODGERS Tapez L2, Carré, Carré, Triangle, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC E. SCIENTIST Tapez: Carré, Rond, L2, R2, Triangle, Select.

POUR JOUER AVEC F. LEGHORN Droite, Droite, L2, Carré, Carré Select.

POUR JOUER AVEC GENIE Tapez: Carré, L1, R1, Triangle, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC GOSSAMER
Tapez: Triangle, Rond, R2, R1,
Carré. Select.

POUR JOUER AVEC GRANNY Tapez: Rond, Triangle, Triangle, L1, R1, Select.

POUR JOUER AVEC HECTOR Tapez: Triangle, L2, L1, Triangle, Carré, Select.

POUR JOUER AVEC PEPE LE PEW Tapez: Gauche, Droite, R1, Rond, Carré, Select.

POUR JOUER AVEC ROCKY Tapez: Triangle, Gauche, R2, Rond, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC SYLVESTRE
Tapez: Gauche, Gauche, L1,
Triangle, Rond, Select.

POUR JOUER AVEC SAM LE PIRATE Tapez: Gauche, Droite, R2,

Tapez: Gauche, Droite, R2 Carré, Rond, Select.

083558**8477** 3615**TiPS**



DREAMCAST

LOONEY TUNES SPACE RACE

des toons... Cette fois. on les retrouve dans une course folle à travers l'espace. Le jeu rend vraiment bien graphiquement. On dirait quasiment

un vrai dessin animé, d'ailleurs les voix des différents intervenants sont assez fidèles.

POUR AVOIR LA COURSE

DE LA NÉBULEUSE

Inscrivez: MRFFUZZY.

Dommage que l'intelligence artificielle des opposants soit aussi mal réglée.

Inscrivez: SAMRALPH.

RENVERSÉES

POUR AVOIR LES COURSES

Note: les codes qui suivent s'effectuent dans le menu Cheat Codes qui se trouve dans les



Cheat Codes

POUR AVOIR LA COURSE ACME Nº 2 Inscrivez: MAROON.



Et vollà la course Acme!

La magnifique nébuleuse sans se fouler.

Inscrivez le code puis validez, une voix se fera entendre.

POUR AVOIR LA COURSE GALACTORAMA Nº 1 Inscrivez: YOIKS.

POUR AVOIR LA COURSE GALACTORAMA N° 2 Inscrivez: DODGPARRY.



Galactorama, le pays où le Galac est moins cher!

POUR AVOIR LA COURSE

Inscrivez: SCWEWBALL.

DE MARS N° 2

POUR AVOIR LA COURSE DE LA CITÉ RECULÉE 1 Inscrivez: DURNIDGIT.

POUR AVOIR LA COURSE DE LA CITÉ RECULÉE 2. Inscrivez: PALOOKA.



Loin, loin dans l'univers intergalactique se trouve la cité reculée.

POUR AVOIR LES COURSES DE L'OUEST SAUVAGE Première. Inscrivez HOGGRAVY.





Toute la galerie est accessible.



Marvin dans Galactorama, le pays où le Galac coule à flots.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS DE LA GALERIE Inscrivez: MICHIGANJ.

POUR AVOIR DES TURBOS INFINIS Inscrivez: DUCKAMUCK.

POUR AVOIR TOUTES LES SPÉCIALES ACME Inscrivez: 3LILBOPS.

POUR AVOIR TOUS LES CHALLENGES Inscrivez: MOIDALIZE.

POUR SUPPRIMER LES GAGS Inscrivez: SUCCOTASH.

POUR JOUER AVEC PORKY Inscrivez: YAVARMINT.



POUR JOUER AVEC MARVIN Inscrivez: REDWAGON.



Marvin le martien prêt à tout



La planète de Marvin specialement pour vous!



PLAYSTATION

TOMB RAIDER V - SUR LES TRACES DE LARA CROFT

Ben, ca devait arriver... A force de faire l'andouille aux quatre coins de la planète. Lara Croft a fini par nous quitter. Elle est morte. ensevelie sous un éboulement... Du coup, y a tout ses potes qui

boivent le thé et se poilent en se remémorant ses exploits fantasmagoriques... Lara par ci. Lara par là, Lara ceci, Lara cela... Les injections de silicone... Les shorts rétrécis au lavage... Ah Lara!

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS DE L'INVENTAIRE

Pendant la partie, encienchez la Pause. Placez-vous sur votre Timex puis pressez, dans l'ordre qui suit, et en maintenant la pression, les boutons suivants. Haut + R1 + L1 + L2 + R2 + Rond. puis pressez Triangle. Vous sortirez alors du menu. Maintenez toujours la pression, Lara fera deux-trois galipettes et ce sera dans la poche.



Voilà le fameux Timex, c'est ici que le code s'effectue.



Et voilà! Fini les problèmes de santé l



POUR DÉBLOQUER UN BONUS SECRET

Procédez de la même manière que pour le tip précédent, mais maintenez: Bas + R1 + R2 + L1 + L2 + Rond et pressez Triangle, puis relâchez.



Sur l'écran principal du jeu une option bonus et apparue.



Voici le programme des réjouissances, des story-boards et des extraits de Tomb Raider NextGen. rien que ça ! Ça claque trop trop fort dans tes oreilles ébahies!



Voilà à quoi devrait ressembler Tomb Raider sur PS2. Je me disais aussi que la PS2 sans Lara Croft...

POUR AVOIR TOUS LES **OBJETS DU NIVEAU EN COURS** Pressez: Bas + R1 + L1 + L2 + R2.

DREAMCAST

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Oui, le sais, ca fait six mois que tous les mois y a des codes pour Tony Hawk dans ma rubrique. Ca fait beaucoup rire tout le monde à la rédaction. Mais bon... chaque mois c'est le même schéma depuis la démo de juin 2000. Le jeu sort sur un support différent, et les

codes arrivent au compte-gouttes. Mais je pense que vous avez été nombreux à investir dans ce titre. et je pense que les codes valajent le coup d'être publiés. Skate or Die! (Spéciale dédicace à Thomas le stagiaire-skater en carton qui fait aussi nain de jardin à l'occasion!)

Note: tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause du jeu et en maintenant le bouton L enfoncé.



Le mythique écran de pause de Tony Hawk 2, obligatoire pour la bonne exécution des tips.

POUR AVOIR CENT MILLE **POINTS PENDANT LA COMPET** Pressez: X. B. Droite, X. B. Droite, X. B. Droite.

POUR FINIR TOUT LE JEU AVEC LE PERSONNAGE CHOISI Pressez: B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite, A, B, Gauche, Haut, Droite, B, Gauche, Haut, Droite,

POUR DÉBLOQUER TOUS LES GAPS DU JEU

Pressez: Bas. Haut. Gauche. Gauche, B, Gauche, Haut, Y, Y, Haut, Droite, X, X, Haut, A.

POUR AVOIR 5000 DOLLARS D'UN COUPS Pressez: A, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite,

POUR AVOIR LES STATS À 13 Pressez: A, Y, B, X, X, X, X, Y, Haut, Bas.

POUR DÉBLOQUER TOUS LES PERSOS CACHÉS

Pressez: X, B, Droite, Y, CIRCLE, Droite, B, Y, Droite, X, Droite, Haut, Haut, Gauche, Haut, X.

POUR AVOIR UN MODE JETPACK

Pressez: Haut, Haut, Haut, Haut, A. X. Haut, Haut, Haut, Haut, A. X. Haut, Haut, Haut, Haut,

POUR AVOIR LE DOUBLE EFFET DE LA GRAVITÉ LUNAIRE

Pressez: Gauche, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, X. Y. Gauche. Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, X, Y.



Avec ce mode, dans le hangar, quand on saute la rampe, on s'écrase sur le mur d'en face.

POUR AVOIR UN CHEAT-MODE QUI DÉBLOQUE TOUT Pressez: (Trois fois A), X, Y, Haut, Bas, Gauche, Haut, X, Y, A, Y, B, A. Y. B.



Et voilà toutes les triches, stages et persos sont débloqués!

POUR AVOIR LES STAGES EN MODE MIROIR Pressez: Haut. Bas. Gauche. Droite, Y. A. X. B. Haut, Bas, Gauche, Droite, Y, A, X, B.

Ceux qui n'ont pas trop bu verront que quelque chose cloche.



3617 TIPS

Plans, astuces, solutions directement par FAX !

100 % SOLUCES -- 100 % SOLUCES

Hors série nº13

Tout Zelda en 95 pages!

Pokémon Snap - Perfect Dark

Donkey Kong Country (GB)



HORS SERIE Nº12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- · L'EXODE D'ABE





CONSOLES 1

- · SOUL REAVER · DRIVER
- · MISSION: IMPOSSIBLE
- · SYPHON FILTER
- · SILENT HILL · X-FILES
- . JADE COCOON





CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- . DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5. 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

 Réf./Nom
 Prix*
 Qté
 Montant

 HS13 / 450022
 55 F
 x

 HS12 / 450016
 50 F
 x

 C+ Soluces N°2 / 450021
 50 F
 x

 C+ Soluces N°1 / 450018
 50 F
 x

 C+ 100 / 451100
 50 F
 x

G-joint mon règlement de :	
à l'ordre de Consoles + Chèque bancaire ou postal	
□ Carte bancaire dont voici le numéro : □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Date d'expiration de ma carte:	1° nort inch

lom	Pré	nom	 	
dresse			 	
ode Postal				
ate de Naissance (faculta	ntif)		 	
Signature :			 •	• • • •

DREAMCAST

RAINBOW SIX

Rainbow Six est vraiment un jeu intéressant. Se prendre pour un

commando secret de l'Otan, c'est carrément tripant! Par contre, c'est plutôt difficile, on a vite fait de se prendre une balle sans savoir d'où

elle vient. Heureusement, il y a pas mal d'astuces.

Note: tous les codes s'effectuent sans la pause pendant le jeu, il faut maintenir les touches enfoncées.

Les directions précédées de A s'effectuent avec le pad analogique.

Les directions précédées d'un D s'effectuent avec la croix directionnelle.



Avatar signifie que le code ne profite qu'à vous.

POUR QUE L'UNITÉ CONTROLÉE SOIT INVULNÉRABLE Appuyez sur A-haut, D-bas et A.

POUR QUE L'ÉQUIPE ENTIÈRE SOIT INVULNÉRABLE Appuyez sur A-gauche, D-bas et A.

POUR AVOIR LE SOUFFLE LOURD Appuyez sur A-bas, D-bas et A.

POUR AVOIR UNE GROSSE TETE Appuyez sur A-haut, D-bas et X.

POUR AVOIR UNE MÉGA GROSSE

Appuyez sur A-gauche, D-bas et X.

POUR AVOIR LE MODE POLSKA Appuyez sur A-bas, D-bas et X.

POUR AUGMENTER L'IA DE VOS Appuyez sur A-haut, D-bas et Y.

POUR AVOIR UN MODE SIDECROLLER Appuyez sur A-bas, D-bas et Y.

POUR AVOIR UN MODE CRABE Appuyez sur A-gauche, D-bas et B.

POUR AVOIR LE MODE RUDENESS Appuyez sur A-bas, D-bas et B.

POUR GAGNER PLUS **FACILEMENT** Appuyez sur A-haut, D-bas et B.

POUR AVOIR LE MODE CAMOUFLAGE EN SLIP Appuyez rapidement sur D-haut, A-bas, D-gauche, A-droite et



PLAYSTATION

C'est pendant le jeu sans

enclencher la pause que les codes

BLADE

s'effectuent.

J'ai vu le film, bien bourrin et classique, vampires, le Bien vs le Mal, etc. Bref, une vraie philosophie, ce film m'a changé! Incroyable... Comme le jeu

d'ailleurs. Trop fort le jeu! J'ai rarement vu ca. On peut donner des coups de poing, des coups de pied, on est Wesley Snipes,

ca déchire trop la mort! Il est clair que Spiderman est bien mieux réalisé, d'ailleurs une version DC de l'araignée devrait arriver au printemps.

Note: les deux codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des menus (Options, Start Game, etc.). Appuvez sur Start pendant le jeu, puis activez les codes dans le menu approprié.

POUR AVOIR DES VIES INFINIES Pressez trois fois Gauche, Droite, L2, L1, R2, R1.

POUR AVOIR DES MUNITIONS Bas, Droite, Haut, Gauche, L2, L1, R2, R1.





Et voilà le résultat! Des codes carrément trop mortels, à activer guand bon vous semble!

PLAYSTATION

CRASH BASH

Un petit code sympa pour avoir la démo de Spyro 3. Dont trois niveaux iouables...

Elle est pas belle la vie?

POUR AVOIR LA DÉMO DE SPYRO 3.

Lors de l'apparition de Sony Computer Entertainment Europe presents, pressez et maintenez: L1 + R1 + Carré.



023662**8477** 2615TiF

Mise à jour permanente

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez

avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420F

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399F

Pour vous : 569^r seulement



DE 200° À 250°!





12 numéros de Consoles + : 420F

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation :

299F

819

149



MIDWAY

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tari Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semair		mie. <u>109</u>
□ OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tari Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de		
Nom : Prér Adresse : Prér		
Code postal : Ville :		
Date de naissance : Lill Lill (facultatif) Tél.:		
☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consc		
Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :	Signature obligatoire :	

Vous pouvez acquerir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23. Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées ditraitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhantez pas, merci de cocher la case ci-contre u





Interview

Ouri **Zagury**



Sat-élite est une des enseignes les plus actives et réactives du boulevard Voltaire à Paris. Pour ceux qui ne le savent pas, ce boulevard regroupe quelques-uns des points les plus chauds de la vente de jeu vidéo en France.

Consoles+: Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+?

Ouri Zagury: Je me nomme Ouri Zagury, j'ai 36 ans et je suis gérant de la société Sat-élite. Je m'occupe principalement de l'ensemble des achats de la société.

Consoles+: Présentez-nous la société Sat-élite?

Ouri Zagury: Sat-élite est une société qui a véritablement démarré il y a trois ans. Nous avons commencé notre activité dans le XIº arrondissement de Paris, au 13, passage du Jeu de Boules. Nous avons ensuite pris un local au 15, boulevard Voltaire, puis d'autres point de ventes, pour arriver au nombre de huit magasins parisiens à ce jour. Tous ces magasins ne sont pas des franchises, mais bel et bien nos propres boutiques spécialisées. Nous possédons trois magasins boulevard Voltaire, situés tout près les uns des autres, chacun dédié aux grands que sont Sony, Nintendo et Sega. Ce système nous permet d'employer, dans chacun de ces magasins, des vendeurs spécialisés dans chacune de ces grandes familles de jeu.

Consoles+: Quel est le point fort de la société Sat-élite? Ouri Zagury: Notre principal point fort tient dans le professionnalisme et la disponibilité de nos vendeurs. Les dirigeants de Sat-élite possèdent une sensibilité que tous nos employés sont susceptibles de comprendre et de ressentir. Nous sélectionnons des vendeurs qui sont des passionnés, mais avant tout des êtres humains chaleureux et non pas des machines à vendre. Nos employés sont susceptibles de répondre à toutes les demandes et de s'ajuster selon la demande de nos clients. Nous essavons de rendre nos magasins très conviviaux pour satisfaire pleinement la clientèle. Chacune de nos enseignes est à l'écoute des demandes effectuées dans l'ensemble des boutiques. Ainsi, un jeu disponible dans un de nos magasins particuliers peut très bien satisfaire la demande d'un client d'une autre boutique.

Consoles+: Sur la période actuelle, y a-t-il un produit qui marche particulièrement fort?

Ouri Zagury: La PSOne, la PS2 et la Gameboy Color sont des produits qui ont eu une forte demande pendant la fin d'année dernière. Dans le domaine du software, Tekken Tag, SSX, Dead or Alive 2, Zelda Majora's Mask et les Pokémon, ainsi que Shenmue, sont les jeux qui ont connu le plus grand succès.

Consoles+: Quelle est votre politique par rapport à l'import?

Ouri Zagury: La situation de l'import est un peu délicate. Depuis un ou deux ans, l'écart entre sorties étrangères et françaises s'est réduit. L'intérêt pour les jeux en import a donc diminué. Nous importons uniquement les gros titres pour satisfaire quelques irréductibles.

Consoles+: Vendez-vous des accessoires?

Ouri Zagury: La vente des accessoires est très importante pour nous. Nous possédons toutes les dernières nouveautés – officielles ou non –, et nous satisfaisons toutes les demandes.

Consoles+: Voyez-vous un périphérique à venir susceptible de révolutionner l'univers des jeux vidéo?

Ouri Zagury: Je crois qu'un système d'enceintes précises et puissantes est idéal pour augmenter encore l'intérêt d'un jeu et proposer de grands moments de divertissement; à l'image des systèmes Home cinéma pour le DVD.

Consoles+: Que pensez-vous du lancement de la PS2?

Ouri Zagury: Je pense que les jeux actuels sont tout à fait satisfaisants. L'éventail est très large. Les 25 jeux sortis sont en position de satisfaire tous les types de joueurs. Je ne crois pas trop qu'il y ait eu un coup marketing de la part de Sony. La faible quantité de machines ne vient pas de la volonté de Sony de créer une demande, mais ils ont été bel et bien pris de vitesse par rapport à la demande. Le

même problème s'est posé pour la PSOne à Noël.

Consoles+: Dans la course des consoles nouvelle génération, voyez-vous un grand gagnant? Y a-t-il une caractéristique technique susceptible de faire la différence? Ouri Zagury: Je pense que la PS2 va gagner.

PS2 va gagner.
Techniquement, cette console est vraiment à la hauteur et, de plus, il existe d'ores et déjà un parc installé de Playstation 1.
La Playstation a préparé l'arrivée de la PS2 et conditionné les achats de milliers de joueurs de par le monde. Le nom Playstation est maintenant réputé comme synonyme de qualité dans l'univers du jeu. De plus, la possibilité de visionner des DVD va faire vendre la PS2.

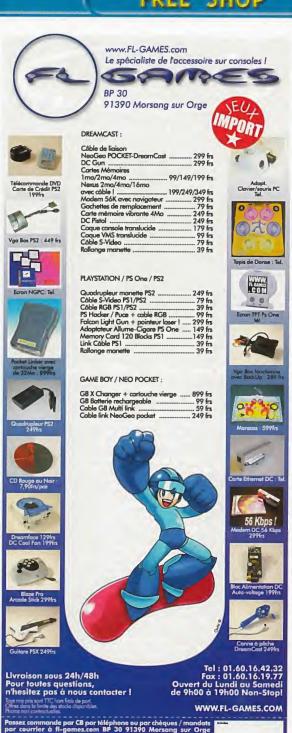
Consoles+: Quelle est, d'après vous, la grande nouveauté qui risque de bouleverser l'univers du jeu vidéo.

Ouri Zagury: Le jeu en réseau est l'option qui va bouleverser la vie des joueurs. Il inaugure une ère nouvelle dans le jeu, où la possibilité de jouer contre des adversaires humains de toute nationalité laisse entrevoir des challenges vraiment excitants et variés.

Consoles+: Quelles sont vos perspectives à court et à long terme pour la société et les magasins Sat-élite? Ouri Zagury: Nous avons, ces trois dernières années, beaucoup évolué. Nous entrons maintenant dans une année de consolidation pour

entrons maintenant dans une année de consolidation pour nos magasins. Nous voulons faire prospérer nos enseignes, avec encore plus de services client, des "day one" attrayants, un minumum de ruptures sur les produits à forte demande, et ne proposer que ce qui se fait de mieux dans l'univers des jeux vidéo. Tout cela afin de satisfaire pleinement nos clients.

Propos recueillis par Toxslip



+ 30Fr de frois d



Accessoires

EYE-TREK FMD 200 PS Toutes plates-formes



Eye-Trek a de quoi dérouter. Il s'agit de rien moins qu'une

immersion complète dans un monde virtuel, grâce à une paire de lunettes! Le principe: des petits écrans devant les veux et des écouteurs dans les oreilles. Ce n'est pas nouveau, diront certains. C'est vrai, mais si on vous en parle dans Consoles+, c'est parce que la miniaturisation a fait bien du chemin, et que l'ensemble ne pèse vraiment pas lourd (85 q!). De plus, il est compatible avec toutes les sources vidéo, et donc, PS2, Playstation, Dreamcast, N64, etc. Il suffit de brancher les trois prises RCA sur les lunettes, et le tour est joué. Cela dit, même si la qualité des écrans

est sidérante, n'en abusez pas, car le mal de mer arrive vite. Calez bien votre tête lors de son utilisation, et évitez de trop la tourner si vous voulez éviter des sensations désagréables. Nous avons aussi remarqué un dernier défaut: les pattes qui tiennent sur le nez sont aiustables. censées s'adapter à chacun: seulement, les nez asiatiques (comme celui de Gia) n'ont pas la bosse assez haute pour maintenir ces lunettes correctement. Si votre appendice nasal est de ce type, prévoyez quelques torticolis supplémentaires à force de lever la tête... Livré avec un bloc d'alimentation et des câbles de liaison.







TÉLÉCOMMANDE DVD SURFER

Playstation 2



ardée de boutons (plus de 50!), la DVD Surfer est

certainement la plus aboutie des télécommandes que nous avons testées. Très complète, elle propose un paquet de fonctions très appréciable, absentes des autres, comme la sélection des chapitres avec des chiffres, et pas seulement les boutons "suivant" et "précédent". Pour ne pas dérouter les plus traditionalistes, les boutons de base de la PS2 apparaissent aussi sur la télécommande.

L'ensemble fonctionne par infrarouge, avec un boîtier inséré dans le port manette. Prévoyez aussi d'investir dans des piles AAA, non incluses. Bigben.

Environ 150 francs.



CYBERGUN DESERT EAGLE 50 AE

Playstation/Playstation 2/Saturn



i vous avez toujours trouvé les guns sur console assez

moches, ce nouvel accessoire vous ravira. Le Desert Eagle 50 AE est bien une réplique de la vėritable arme à feu enorme, le Desert Eagle, celle que chérissent Lara Croft et l'armée israélienne. La réplique n'est certes pas aussi lourde que l'original, mais le design garde un côté mastoc, et le gun pèse son poids! On retrouve les fonctions courantes sur les guns, c'està-dire le mode Guncon ou non.

tir automatique, reload, bouton pour les tirs spéciaux, vibrations. Il y a aussi une petite innovation: un bouton se trouve sur la crosse, sous les autres doigts libres. Par contre, la précision nous a vraiment déçus, et la lourdeur de l'ensemble fatigue vite les mains. De plus, la crosse, vraiment large, ne facilité pas la prise en main. Enfin, l'ensemble reste une excellente idée, et nous ne pouvons que saluer l'initiative. Livré avec un bloc d'alimentation.



PLAYER'S CHOICE

Nintendo 64

1080° Snowboarding Banjo Kazooïe Bomberman 64 Diddy Kong Racing

F1 World Grand Prix GoldenEye Lylat Wars Mario Kart 64

Star Wars Shadow of the Empire Wave Race Yoshi's Story







3] rue de Reuilly – 75012 PAAIS Métro Reuillu - Diderot

DU LUNDI AU SAMEDI **DE 10H A 19H**



PlayStation₂























CONSOLE

OFFRE EXCEPTIONNELLE CONSOLE DREAMCRST + LECTEUR DVD

















DOMES BEING N. 131111113 [11113] [1111805385 [11111]

75012 Par	
ONSOLE	,
CATOCOLI	QTÉ PRI

LE POKÉDEX DE LA RÉDACTION



Pokémon 02 : Herbiswitch Taille : 1,24 m Type : louche Localisation : sur rollers Evolution : Peufswitch



Pokémon 54 : Mythokwak Taille : 1,95 m Type : flasque Localisation : variable Evolution : Supermytho



Pokémon 33 : Niilcorino Taille : 0,86 m Type : tout mou Localisation : Internet mp3 Dévolution : Niilcoslip



Pokémon 10 : Chenivan Taille : 1,60 m Type : chic Localisation : derrière ses lunettes Evolution : Aucune



Pokémon 50 : Toxiqueur Taille : 1,03 m Type : assez marrant Localisation : près du radiateur Evolution : GrosloloFerrari



Pokémon 58 : Glaninos Taille : 1,15 m Type : sandalettes Localisation : aux pieds Evolution : Pairedetongues



Pokémon 83 : Gambarticho Taille : 1,40 m (largeur) Type : mal rasé Localisation : au café Evolution : très difficile



Taille : 1,76 m
Type : plutôt âgé
Localisation : à son bureau
Evolution : terminée

TROMBINOSCOPE

ul ne peut échapper au phénoménal succès de Pokémon : après s'être attaqués aux cours de récréation, ils ont envahi la rédaction de Consoles+. Voici donc, en quelques photos, les Pokémon que vous ne trouverez jamais dans le commerce. Attention, collector.



Pokémon 151 : Rogerdlafab Taille: 1,35 m Type: super relou Localisation : 2^e étage Evolution : Rogerlafrite





Pokémon 64: Virginiakabra Taille: thai Type: trop bonne Localisation : où elle veut Evolution : plus si affinité



Pokémon 23 : Zazabo Taille: 1,56 m Type: Muppet Show Localisation: à moto Evolution: Bébette Show



Pokémon 98: Ariokrabby Taille: 1,01 m Type: super louche Localisation : indéfinie **Evolution: PM Mat 47**



Pokémon 90 : Sophissa Taille: fine Type: bonne nageuse Localisation : publicité **Evolution: Misspub**



Pokémon 120 : Boulangari Taille: petit Type: teigneux Localisation : publicité **Evolution: Boulangaross**



Pokémon 04 : Stéphapuce Taille: 1,45 m Type: bordelaise Localisation: assise Evolution: Stéphabaffe



Pokémon 152 : Zanomignon

COURRIER



VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur de ce mois de février n'est autre que David Mercier, un p'tit gars qui habite Saint-Sébastien-sur-Loire. Vous



à l'adresse suivante: theflypower@aol.com ou bien visiter son site http://www.flypower.fr.st Le montage qui lui a permis de réaliser sa couverture est plutôt réussi. Il gagne ainsi un abonnement gratos à Consoles+ ainsi que le CD des musiques du ieu Perfect Dark sur Nintendo 64, La



ous l'aurez certainement remarqué, le prix de la Playstation 2 est très élevé. Moi je ne trouve pas ca bien normal! C'est vrai, après tout, les consoles c'est fait pour s'amuser, non? Alors, expliquez-moi comment faire pour se payer un jeu, une carte-mémoire et une manette supplémentaire une fois au'on a dépensé plusieurs milliers de francs pour la console toute nue? Personnellement, je n'en ai pas la moindre idée. Enfin, si... mais ce n'est pas très honnête, donc on oublie! Au train où vont les choses, ie me demande si un jour on en arrivera à mendier dans la rue quelques francs (mais pas de ticket restaurant ni de ticket de métro) pour se payer jeux, accessoires et nouvelles consoles. Bomboy.

non je ne suis pas un voleur. non je ne suis pas un voleur!

TRANCHE DE **OUAKE**

Bertrand me pose quelques questions concernant la Gamebov Advance. Voici ce au'il me demande: "I/ A la sortie de la Gameboy Advance au Japon en mars prochain, testerez-vous les jeux disponibles sur cette console ou bien attendrez-vous sa sortie officielle? 2/ Quand sort Pokémon Cristal en France? 3/ Est-ce qu'il v aura une chance de voir un épisode de Ouake sur Gamebov Advance ou tout simplement sur Gameboy Color? 4/ Sur Gameboy Advance, pourra-t-on diriger un personnage à la troisième personne, façon Resident Evil ou Tomb Raider?".

Salut, kéké, 1/ Tu la connais certainement, mais je vais quand même te raconter une belle histoire d'amour. Depuis bientôt 10 ans - Consoles+ fête en effet cette année son dixième anniversaire -. nous avons toujours été le seul magazine à parler autant de jeux en provenance du Japon. Nous sommes encore, à l'heure actuelle, le mag' qui teste le plus de jeux en import (japonais ou américain), et les hard-core gamers le savent bien. Ainsi, pour la sortie de la Gameboy Advance, nous n'allons pas changer nos habitudes, et nous testerons tous les jeux qui sortiront au Japon sur cette console. On va pas se gêner! 2/ Le ieu est attendu prochainement au Japon, mais aucune date précise n'a été avancée par Nintendo pour sa sortie en France. Les prochains produits Pokémon à sortir officiellement sont les versions Gold et Silver, 3/ Je doute que la Gameboy Color ait les capacités techniques pour supporter un jeu en 3D temps réel comme Quake. La Gameboy Advance, plus performante, pourrait peut-être y arriver, mais rien n'est certain. Wait and see. 4/ Il y a beaucoup de chances, mais encore une fois, rien n'est certain, Metal Gear Solid est bien attendu sur cette console, mais ie ne sais pas s'il s'agira d'un épisode à la troisième personne, comme sur Playstation, ou bien en 2D comme sur Gameboy Color.

MALIN COMME **UN RENEL**

Florian Renel, un lecteur qui habite Montbéliard, me demande: "I/ La PS 2 vautelle vraiment le coup? 2/ La Game Cube sortira-t-elle avant fin 2002 et combien coûtera-t-elle? 3/ Quels sont les prochains super titres super attendus sur la N64?".

Salut kéké, 1/ Le coup ou le coût? A l'heure actuelle, les bons ieux sur Playstation 2 sont assez rares. Mis à part Rayman Revolution et SSX, les hits ne se bousculent pas au portillon. Il va falloir te montrer patient avant de voir arriver les gros jeux sur cette console. 2/ La Game Cube sort avant l'année 2002... au Japon! On ne sait pas encore quand elle sera disponible en France. Le prix de la console. annoncé par Nintendo, serait inférieur à celui de la Dreamcast actuellement... Parions, sans trop nous avancer, qu'il sera de 1500 francs environ, 3/ Les gros titres Nintendo 64 à venir sont les prochains jeux développés par Rare: Dinosaur Planet. Conker's Bad Fur Day et Banio-Tooie (actuellement disponible en version américaine). Ca ne fait pas beaucoup, mais les jeux, je peux te l'assurer pour les avoir vus il n'y a pas très longtemps. sont d'une "rare" qualité (sans mauvais jeu de mots, ce n'est pas mon genre). Reste maintenant du côté de chez Nintendo quelques jeux à base de Pokémon...

BALOO'S BACK

Baloo, un cyber-lecteur baloo86_86@yahoo.fr se pose, lui aussi, des questions: "1/ J'aimerais savoir pourquoi ces kékés de développeurs de Abe sont partis pour la console de Bilou? 2/ Penses-tu comme moi que Bill Gates est un kéké qui vient perturber le monde des consoles? 3/ Va-t-il exister des Final Fantasy XII, XIII, XIV ... et ainsi de suite? 4/ Que faut-il demander au Père Noël comme console? 5/ Peux-tu publier mon adresse e-mail s'il te plaît?".

CONSOLES+

RUBRIQUE COURRIER 43. RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA 75754 PARIS CEDEX IS

Salut, kéké, 1/ Nijico et l'honorable Gia ont rencontré, lors du dernier salon de l'E3, les développeurs d'Oddworld Inhabitants (les créateurs des différents épisodes de Abe) et avaient discuté avec eux des difficultés à programmer sur la PS2. Lorne Lanning, l'initiateur de la série, est un perfectionniste qui souhaitait réaliser un jeu aussi beau et jouable que possible. Or, le manque de mémoire vidéo de la Playstation 2 l'obligeait à effectuer des bidouilles complètement tordues pour parvenir à ses fins... Ras-le-bol général, L'équipe d'Oddworld Inhabitants a claqué la porte au nez de Sony et s'en est allée vers l'antre à Bilou: machine plus performante et lit de dollars nettement plus moelleux. 2/ Non, je ne le pense pas. Plus on est de fous, plus on rit! L'arrivée d'un nouveau concurrent va obliger ceux qui avaient tendance à s'asseoir sur leurs lauriers à se bouger les fesses. Quoi qu'il arrive, les ioueurs devraient sortir gagnants dans cette histoire... mais peut-être pas tous les constructeurs de consoles. L'année 2001 va être déterminante pour bon nombre d'entre eux. On va avoir droit à un sacré feu d'artifice! 3/ Oui! Actuellement, Square Soft annonce l'épisode XII de Final Fantasy... Espérons qu'un jour l'éditeur saura tourner la page pour passer à autre chose! Les rois de France se sont arrêtés à 18... Tout espoir n'est pas perdu. 4/ Celle que tu voulais recevoir, kéké! Si tu as eu des oranges dans tes chaussures, c'est que tu t'es planté quelque part! 5/ Qui.

MISTER GEORGES

Georges Cédric - à moins qu'il ne s'agisse de Cédric Georges (?) -, souhaite que je réponde à ses questions. Ce qui



LA VIE EST UN ROMAN, QUE TU **ÉCRIRAS TOI-MEME**



GUILPIN (MATTHIEUGUILPINGAOL.COM

44 SAINT-HERBLAIN

UN JEU DE KART OFFERT POUR CE JEU DE CARTES.



SON DESSIN, C'EST DU SOLID!



UN CONSEIL, LEISSLER TOMBER!



LE FOND ET LES FORMES.



LE RETOUR DE DRZ SUR CONSOLE PS2 OU DC? FAUT PAS REVER!

CHECKET IAI



SOLESCE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace revient ce mois-ci à Mathieu Devilliers, un lecteur de Clermont, Agé de 14 ans. notre petit ami, mais néanmoins grand kéké devant l'Eternel, nous a concocté une

Si tu souhaites lire des DVD-

couverture bourrée de personnages Nintendo. On reconnaît

Banjo, Mario, Joanna Dark, Donkey Kong, Bowser, Yoshi, Toad, Link ou encore le célèbre Pikachu. Il recevra le prochain numéro dédicacé par toute l'équipe ainsi qu'un CD des musiques du jeu Perfect Dark, Merci qui?





LA PLAYSTADREAM? C'EST PAS POUR DEMAIN!



UN DESSIN QUI NE MANQUE PAS DE PIQUANT.



AVEC ULRICH, C'EST TOUS LES JOURS L'HEURE DE L'APÉRICUBE.



QSDFG, HJKLM! WXC, VB, N!

tombe plutôt bien, vu que je suis là pour ça: "1/ La Game Cube lira-telle les DVD-vidéo? 2/ Quelle différence existe-il entre ces deux modems: le 56 ko V90 et le modem Broadband? 3/ Avez-vous une date précise pour la sortie en France de la Game Cube? 4/ Quel sera son prix de lancement? s/ La réputation de Sony est excellente. Mais quand même : proposer une console 3 000 francs avec un lecteur DVD zone 2 et seulement 4 Mo de mémoire vidéo et des jeux qui avoisinent les 500 F, n'est-ce pas une erreur de jugement? On n'est pas des bourgeois! 6/ Pourquoi les jeux Dreamcast sont si chers? 7/ Tony Hawk's Pro Skater 2 coûte 379 F sur Dreamcast et 299 F sur Playstation. Pourquoi?"

Salut, kéké. 1/ Comme je l'ai déjà dit à plusieurs reprises, la Game Cube ne lit pas les DVD-vidéo. En effet, bien que la console soit équipée d'un lecteur de DVD-Rom, il s'agira d'un format propriétaire spécifique: 8 cm, contre 12 cm, qui est la norme actuelle des DVD-Rom et DVDvidéo. Cependant, pour la première fois de son histoire, Nintendo a vendu une licence exclusive à Matsushita pour fabriquer une console identique à la Game Cube, mais qui lira les DVD 12cm, donc les DVD-vidéo. Hélas, ie doute que cette console arrive un jour en France.

vidéo, je te conseille d'acheter un lecteur de salon. Il t'en coûtera environ 1 500 francs, et la qualité de l'image sera bien meilleure que celle obtenue avec une console. 2/ La différence réside dans le taux de transfert de données. Avec un modem 56 ko aux normes V90, tu peux espérer transférer environ 5 ou 6 ko de données par seconde, dans le meilleur des cas. Ce qui est très faible et très insuffisant si tu veux, par exemple, télécharger de gros fichiers sur Internet : plus le débit de transfert est faible, plus tu mets de temps à récupérer un fichier. Autre problème, les parties de jeu en réseau. Si tu veux jouer à Quake III ou Unreal Tournament, il te faut un modem costaud pour que le jeu ne subisse pas de ralentissements ni de problèmes d'affichage. Les modems Broadband sont des modems à haut débit, avec des vitesses de transfert étonnantes. En France, il y a deux prestataires de service qui proposent des lignes à haut débit: France Telecom, avec l'ADSL, et Noos, via le câble. Dans cette configuration, on peut atteindre des vitesses de transfert de l'ordre de 80 à 200 ko par seconde. Ce qui est considérable! Télécharger des gros fichiers de plusieurs dizaines de Mo ne demande que

quelques secondes. Le pied!

N'OUBLIEZ PAS

 d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de les reproduire;

 que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail; attention, à l'adresse:

nicolas.gavet@emapfrance.com

Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.

que Nilico (un ami des SR) est chargé, entre deux roupillons, de me

passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante:

nicolas.gavet@emapfrance.com

 que si vous désirez que je passe vos adresses e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Nilico.

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER? Recevez DRIVER 2 avec votre abonnement



Pour vous : 519 seulement Economisez 200°!

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519 ^F au lieu de 749 ^F soit 200 ^F d'économie. Je recevrai le jeu Driver 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).				
Nom:	Prénom :			
Adresse:				
Code postal : Ville :				
Date de naissance : (facultatif)	Tél.: (facultatif):			
☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +				
☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :				
	Signature obligatoire :			
Date d'échéance : LLL LLL				
Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le	e jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la			

France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de nt. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : 🗅

C'est certain, l'avenir de l'Internet passe par ce genre de modem. 3/ Non, pour l'instant, tout ce qu'on sait, c'est que la console sort en juillet au Japon et chez AHL. 4/ Nintendo annonce un prix défiant toute concurrence. De notre côté, on l'estime à 1 500 francs environ. 5/ Oui, 3000 balles pour une console de jeu vidéo, quelle que soit sa puissance, c'est cher. 6/ Les jeux Dreamcast sont au même prix, à 30 ou 40 francs près, que les jeux Playstation: 340 francs environ. 7/ Je suis incapable de te dire pourquoi! Peut-être parce qu'il y a plus de Playstation en France que de Dreamcast...

I'Y DIS QUOI À OUI?

Michel Judycki (arf! arf!), un lecteur de Maisons-Alfort, me demande: "I/ Pourriez-vous accorder plus de place à la Gameboy Color dans Consoles+ ? 2/ A quand la sortie en France de la Game Cube et quel sera son prix? 3/ Sur la Game Cube, pourra-t-on regarder des DVD-vidéo et écouter des CD audio? 4/ Dans un an, quel sera le prix de la Dreamcast et celui de la Playstation 2? 5/ Y aura-t-il prochainement des jeux comme Mission Impossible 2, Tony Hawk's Pro Skater 2, V-Rally 2 ou Driver 2 sur Gameboy Color?".

Salut, kéké, 1/ On va essayer. 2/ J'ai déjà répondu 100 000 mille fois à cette question. Peut-être fin 2001, certainement en 2002 et environ 1 500 francs. 3/ Non, car le format des DVDrom de la console est spécial: 8 cm au lieu de 12. Idem pour les CD audio. 4/ Dieu seul le sait, ainsi que MM. Sega et Sony. On peut encore espérer une baisse du prix de la Dreamcast. Quant à la Playstation 2, il est impossible que son prix reste à 2990 F. Avec la concurrence qui arrive à la fin de l'année 2001, ce serait une grave erreur de la part de Sony. 5/ Ces jeux ne sont pas encore sortis sur Gameboy Color, mais avec le succès de la portable de

Nintendo, il y a de fortes chances pour qu'ils le soient un jour ou l'autre.

TORTE À LA CRÈME

Cédric Villetorte, bien que possédant un e-mail, villetorte@aol.com

m'envoie ses questions par courrier (avec un timbre et une enveloppe, comme autrefois!): "I/ Est-ce que Time Splitters est un bon jeu? Je suis fan de Doom-like... A-t-il le niveau d'un bon jeu sur Playstation? 2/ Est-ce que des Doom-like sortiront dans les prochains mois sur PS2? 3/ Entre ISS et Fifa 2001 sur PS2, lequel me conseilles-tu? 4/ La Xbox porterat-elle des jeux déjà vus sur PC ou sur une autre console? 5/ La Playstation 2 n'est-elle pas une console sur laquelle sortiront des jeux destinés à un public plus mature que celui de la Dreamcast, la Game Cube ou encore la Xbox?".

Salut kéké, 1/ Non, Pour être honnête, disons que c'est la moitié d'un bon jeu. En effet, toute la partie solo du jeu a été bâclée! Pas d'interrupteur à actionner, pas de porte à ouvrir mais des niveaux hyper linéaires et très courts: on s'ennuie à mourir! Par contre, le mode Multijoueur est plutôt bien fichu, car les ennemis sont très nombreux. Ce qui rend les parties vraiment nerveuses et très dynamiques. Enfin, au prix où est vendu le ieu, 499 francs, j'estime que cela fait cher, non? 2/ Oui, rassure-toi. Attends le mois de février prochain pour profiter de Unreal Tournament, c'est une sacrée pointure qui débarque sur PS2. Mais attention! à l'image de Quake III sur PC, Mac et Dreamcast, il s'agit d'un ieu uniquement Multijoueur. II n'y a pas de campagne solo comme dans Doom ou Quake II. 3/ Le choix n'est pas facile. A la rédaction, nous avons aimé ces deux simulations. Fifa est bien fichu, et ISS, par rapport à la version japonaise, a été complètement retravaillé. Un sacré boulot de programmation qui le hisse désormais au niveau de son adversaire de toujours.

Maintenant, te dire lequel acheter est très délicat. A mon avis, c'est a toi de choisir en fonction de tes préférences... Quoi qu'il en soit, tu ne seras pas décu de ton choix. 4/ Lors de la sortie de la Xbox, i'imagine que cette console disposera en effet de jeux PC déià connus. Cependant, dans les mois qui suivront, je suis certain à 100 % que les titres qui sortiront seront développés simultanément sur PC (et/ou consoles) et Xbox, et parfois même, comme c'est le cas de Munch's Odyssee, en exclusivité pour la Xbox. Tu auras droit au plein de nouveautés chaque mois sur Xbox, 5/ Non, ie ne crois pas, Le prix de vente de la console, 3 000 francs, la destine plutôt aux adultes qu'aux jeunes joueurs. Cependant, la plupart des premiers titres sortis pour cette console sont les mêmes que sur PS1: Fifa 2001, Tekken, Ridge Racer V... On trouve même des jeux comme Donald Duck Quack Attack ou Rayman Revolution, qui, tu me l'accorderas, ne sont pas spécialement des produits destinés aux adultes. Alors, franchement, je ne sais que penser de la politique de Sony!

PRÉNOM AU CARRÉ

Daniel Antoine, à moins qu'il ne s'agisse d'Antoine Daniel (ça fait déjà deux lecteurs qui se fichent de moi ce mois-ci), me demande: "1/ Est-ce que Mario Kart est prévu sur Game Cube ou non? 2/ Est-ce qu'un jeu comme Wave Race est prévu sur Dreamcast? 3/ Quand allez-vous faire un site Internet? 4/ Vous êtes les meilleurs."

Salut, kéké. 1/ Oui! C'est d'ailleurs une habitude chez Nintendo: chaque nouvelle console qui sort (si elle est assez puissante) se doit d'accueillir un Mario Kart, un Zelda, un Mario... En ce qui concerne la Game Cube, ie suis certain, même si rien n'a été annoncé officiellement, qu'un Mario Kart verra le jour (sinon on casse tout!). Un nouveau Zelda

est déjà en préparation, ainsi qu'un nouvel épisode de Mario. Et puisqu'on parle des antiquités, un Metroïd est également en cours de développement. C'est pas beau la vie? 2/ Je n'en sais fichtre rien mon ami. Si tu aimes les sports aquatiques, le mois prochain sort Aqua GT, avec des horsbord, sur Dreamcast... et je peux t'assurer que les sensations sont bien rendues. 3/ Ce n'est, hélas, pas à l'ordre du jour pour l'instant. Sorry. 4/ Merci, kéké.

UN LANGELIN PASSE

Thomas Langelin m'écrit car il a des questions à me poser (étonnant non?): "I/ Quand la Playstation est posée à la verticale, comment met-on le CD dans la console? Je ne comprends pas comment il peut tenir sans tomber! 2/ Est-ce que Medievil, Crash Bandicoot et Spyro sont prévus sur PS2? 3/ Half Life sortira-t-il un jour sur Playstation 2? 4/ J'ai lu qu'on pouvait augmenter la vitesse de lecture du DVD-vidéo. Est-ce vrai? 5/ Vu que la PS2 est une console difficile à programmer, penses-tu que les petits développeurs feront de bons jeux pour cette machine?".

Salut, kéké. 1/ En fait, le capot du lecteur comporte un petit ergot en plastique qui retient le CD ou le DVD quand il est inséré. Voilà pourquoi il ne tombe pas. 2/ A l'heure actuelle, aucun de ces trois jeux ne figure dans le planning des éditeurs concernés. Les mois à venir, et l'E3 (le plus gros salon de jeux vidéo qui se tient une fois par an aux Etats-Unis), devraient nous apporter des réponses à ces questions. 3/ Je ne le sais pas encore. Le jeu doit sortir sur Dreamcast prochainement. Je n'ai pas entendu, à l'heure actuelle, parler d'une éventuelle adaptation sur PS2. 4/ Certainement... pas! A moins

d'être un bidouilleur de la mort et une bête en informatique ou en électronique, il me semble difficile d'augmenter, comme ça, la vitesse de lecture d'un lecteur DVD. Seul Mc Gyver

Abonne-tol à Consoles et reçois ta deuxième manette



- - Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
 Trois modes: Dual Shock™,
 - double stick analogique et numérique standard,
 - Prises tactiles en caoutchouc.

399^F au lieu de 619



DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les ieux
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc

au lieu de 619

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 399 F au lieu de 619 F soit 220 F d'économie Je recevrai la manette PlayStation dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Prénom :

Adresse: ... Code postal: Ville:

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numeros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 139 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 429 F au lieu de 619F soit 190 F d'économie

Je recevrai la manette Dreamcast dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Code postal: Ville:

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Je préfère réaler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

peut le faire avec un trombone rouillé et du fil dentaire usagé. 5/ C'est une très bonne question! Tu le sais peut-être, de nos jours, il n'est plus possible de développer son jeu, tout seul dans sa chambre, comme au début des années 80. Désormais, créer un jeu de A à Z coûte beaucoup d'argent et nécessite des équipes entières de programmeurs et un lourd investissement publicitaire. C'est vrai non seulement pour les produits Playstation 2, mais également pour l'ensemble des jeux. Ce que je pense, c'est que des petits développeurs peuvent apporter une idée ou une ébauche de jeu à de gros éditeurs qui, intéressés par le projet, leur donneront les movens et les équipes nécessaires pour développer leur projet... Mais je vois mal Roger développer un nouveau Mario dans sa chambre de bonne, le soir en rentrant du taf.

GEOFFROY PARTOUT

Quelques questions trottent dans la tête de Geoffroy Atlan: "I/ Quels seront les prochains jeux avec le personnage de Mario sur les futures consoles de Nintendo? 2/ Y aura-t-il un Zelda3? 3/ Est-ce que Sega a l'intention de sortir une nouvelle console? 4/ Que me conseilles-tu entre la Dolphin et la PS2? 5/ Et entre le nouveau Zelda et Final Fantasy IX? 6/ A-t-on besoin de l'extension mémoire pour jouer a Zelda Majora's Mask? 7/ A-t-on des nouvelles de la Xbox?".

Salut, kéké. 1/ Commençons par la N64: Mario Party 3. Sur Gamebov Advance: Mario Kart. Enfin, sur Game Cube: Mario 128. Mario fera peut-être une apparition dans le ieu de plates-formes 3D avec Luigi en vedette. 2/ Un Zelda 3? Sur quelle console? Sur Nintendo 64? Trop pas! Le prochain Zelda sera sur Game Cube et sur Gameboy Color. En ce qui concerne la version Gameboy, il s'agira d'une trilogie dont le premier épisode est attendu pour le premier trimestre en

France, 3/ Je ne le pense pas. Sega a déià beaucoup à faire avec sa Dreamcast. Par contre, des rumeurs de plus en plus persistantes laissent à penser que maître Sega développerait une puce spéciale permettant de jouer aux titres Dreamcast sur PC. Cette puce serait placée sur une carte de type PCI... C'est tout ce que je peux te dire pour l'instant... 4/ Ce que je te conseille, c'est d'attendre! La Dolphin - qui s'appelle désormais la Game Cuben'étant pas encore disponible, je ne peux pas te conseiller cette console. Si tu n'es pas pressé, patiente quelques mois et alors tu pourras comparer leur puissance et la qualité des jeux proposés. 5/ Ce sont deux genres très différents! Zelda est un RPG-action qui propose des combats 3D en temps réel dans lesquels tu peux esquiver et porter les coups comme tu veux. Final Fantasy est un RPG pur et dur: les combats se font au tour à tour. De plus, tu es plutôt spectateur dans ce genre de ieu: il suffit d'appuver sur un bouton au bon moment: magie, défense, fuite, attaque... je ne trouve pas ça très excitant. J'ai une préférence pour Zelda, mais c'est un goût personnel. Le dernier Final Fantasy est un très bon jeu, rassure-toi! 6/ Tout à fait! Impossible de jouer au nouveau Zelda sur Nintendo 64 sans l'extension mémoire vidéo (qui, il est important de le signaler, n'est pas vendue avec la cartouche de jeu). 7/ La console devrait voir le jour à la fin de l'année 2001, comme prévu initialement. J'ai entendu dire qu'il y avait un problème sur le nom Xbox, qui serait déjà déposé. On peut donc s'attendre à un changement

d'appellation, à moins que Bilou ne règle ça à l'amiable à coups de gros billets verts.

ZHARA LA **ROUSSE**

Zhara, une nouvelle lectrice de Consoles+ qu'on adore déjà, m'envoie une longue lettre dans laquelle elle me pose plusieurs questions: "I/ Où est passé le fabuleux, le magnifique, l'honorable Nintendo Magazine? 2/ Ce serait bien que vous fassiez un tableau comprenant toutes les sorties prévues sur chaque console. 3/ Pouvez-vous donner l'adresse du Club Nintendo et comment s'y inscrire? 4/ Je trouve injuste que si l'on s'abonne à Consoles+, on reçoive une manette Playstation ou Dreamcast. Et si l'on n'a pas ces consoles?".

Salut, kékette (ah, je l'attendais celle-là!). 1/ Nintendo Magazine a disparu en mai 2000. Pour une raison très simple: fin de contrat avec Nintendo, 2/ Nous le faisions il y a quelque temps: mais comme les jeux sortent rarement à la date prévue, il s'avérait que nous racontions n'importe quoi... C'est pourquoi nous avons décidé de ne pas continuer à publier la liste de sortie des jeux. 3/ Je ne connais pas l'adresse du Club Nintendo. Par contre, je vais te donner le numéro de téléphone de Nintendo France: 01-34-35-46-00. 4/ Tu as raison, ce n'est pas juste! Mais en regardant de très près, tu verras qu'il existe une offre d'abonnement à Consoles+ qui ne comporte pas de manette Playstation ni Dreamcast, Tourne attentivement les pages... Gros bisous!



CNSOLESKIN

RÉDACTION • PUBLICITÉ 43. rue du Colonel Pierre-Avia 75754 PARIS Cedex 15 Tel.: 01 41 86 16 00 Fax pub: 01 41 86 18 96 Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 demiers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

> RÉDACTION Directeur d'édition Vincent Cousin Rédacteur en chef Alain Huyghues-Lacour (AHL) Secrétariat Stéphanie Sautreau (16 72) Chefs de rubrique Nicolas Gavet (Niico) Gia-Dinh To (Gia) Secrétariat de rédaction Ivan Gaucher (premier SR)

Maquette Virginie Auvertin, Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon (premier maquettist Ont collaboré à ce numéro Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano). Nicolas Kruszewski (Arioch), Tiburce, SR: Nathalie Reuiller, Cyrille Baudin.

PUBLICITÉ

Directrice commerciale Lara Witochynsky (16 24) Directeur de clientèle Nicolas Boulange (18 39) Chef de publicité Sophie Bazin (16 32) Fax: 01 41 86 16 92 Maquette publicité Dominique Chagnaud Bureau de Lyon Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING Responsable marketing Anne-Sophie Bouvattier (16 45) Assistante marketing Annie Perbal (17 55) Maguette marketing Denis Rerthier

> **FABRICATION** Chef de fabricati Roger Gros-Jean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS Tel.: 01 64 81 20 23 France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse) Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros): 457 F (tarifs avion: nous consulter) Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire RP 53 77932 Perthes Cedex

Editeur-locataire gérant; EMAP ALPHA, Siège social; 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes, Société anonyme, P-DG: Arnaud Roy de Puyfontaine, Principal actionnaire; EMAP FRANCE, Propriètaire; EM-IMAGES, P-DG et directeur de la Proprietaire: EM-IMAGES. P-DG et directeur de la publication. Aman Broy de Pyrifortian. Directeur déléguis. Mars Auburin. Directeur déléguis. Mars Auburin. Directeur déléguis. Mars Auburin. Directeur déléguis. Mars Auburin. Directeur de de la commencie d Réservé aux dépositaires de presse : m de service et réassorts: 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tou La reproduction, malme partella, de tous les articles parus dans la publication (f) Comodes-) est interdite. Les informations réductionnaties publicés dans Comodes-sural libres de toute publiché. Les arciens mantros de Comodes- sont disponibles à Comodes-/Service Abonnements, BP 50, 77302 Perthes Cedex, ISSN 1162-8689.





AVIS AUX PROFESSIONNELS

- Gamme d'accessoires complète. originale et de qualité.

 - Stocks Permanents *
 - Facilités de paiement **

 - Envois internationaux quotidiens

Une révolution!

Sur PSOne Moniteur TFT PSOne

folie La des nouvelles consoles!



Adaptate r de claviers de manette Saturn 3 en 1

Emulateur de jeux PSX Blentôt! Tél!

La gamme de **demoryC** a Europel plus



DC LINK MEM CARD 4M, 16M

DC RUMBLE MEM CARD 4M

VGA Box Permet de connecter la Dreamcast sur moniteur



Gun flash fire avec vibreur intégré et port VMU

PLAYSTATION



Manette +

Vibreur 2 en 1



PS2 Multitap2

PS2 Extreme Pad: Manette complètement analogique PS2 Câble SVHS





sur PC



DUVEAU MODEL





Extreme Stand justable en largeur!







ON VA Vous soigner !

BUNGIE

ET dest Tour de suite.





PlayStation_®2





Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Serie 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Bungie software • Play Station 2 et la familie de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Apple, Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, Inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis